Micromanía

Sólo para adictos

AÑO XVI – TERCERA ÉPOCA – Número 61 – www.hobbypress.es/MICROMANIA

INCLUYE 1 CD-ROM

650 PTAS/3,91€

MEGAJUEGO

NBA Live 2000

La mejor canasta de EA Sports

PATAS ARRIBA

Gabriel Knight III

Resuelve la aventura más difícil de Sierra

Especial

CÓDIGO SECRETO

Trucos infalibles para que no se te resista ningún juego

CONCURSO



Sleep Walker ¡¡Participa y consigue un ATHLON de AMD!!

REPORTAJE

Los grandes del software nos hablan del futuro de las nuevas consolas



Siente la pasión de la Fórmula Uno

8 424094 820313 00061

HOBBY PRESS

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela
Enrique García

On Line
Lina Álvarez, Luis A. González,
David E. García, Eva García

CD-ROM
Rafael Tarancón

Secretaría de Redacción
Bárbara Manrique

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)

Colaboradores
F. Herrera, C. Sánchez, J. A. Pascual, S. Erice,
R. Rueda, Ventura y Nieto, G. de Cárcer, E. Bellón,
C. Plata, M. Tejedor, J. J. Vázquez, A. Trejo

Edita



Director General
Robert Sandmann

Editora del Área Informática
Mamen Perera

Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo De la Cruz

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones:
Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA-Madrid - Tel.: 916362020

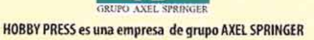
Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
Printed in Spain

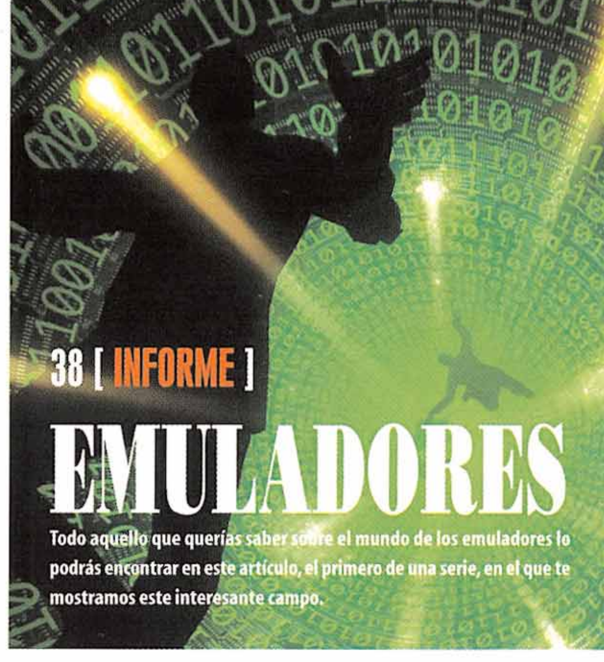


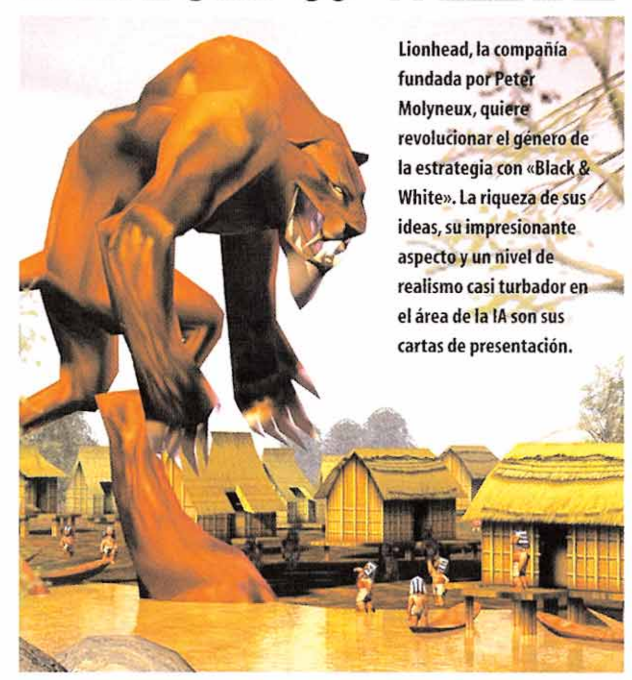




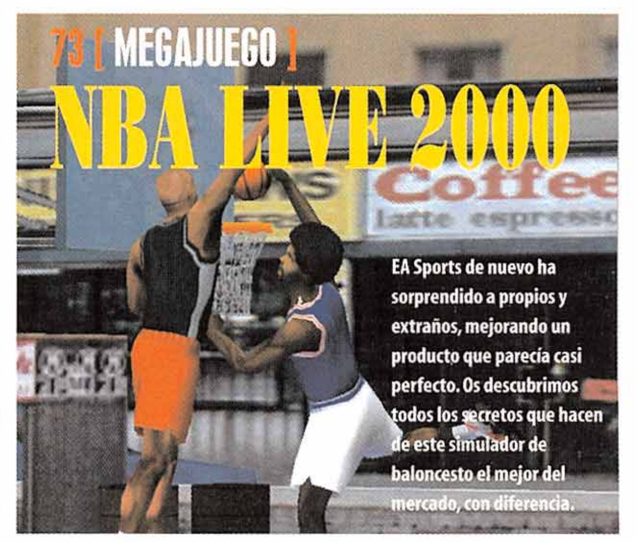
HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER











110 [ESPECIAL CÓDIGO SECRETO]

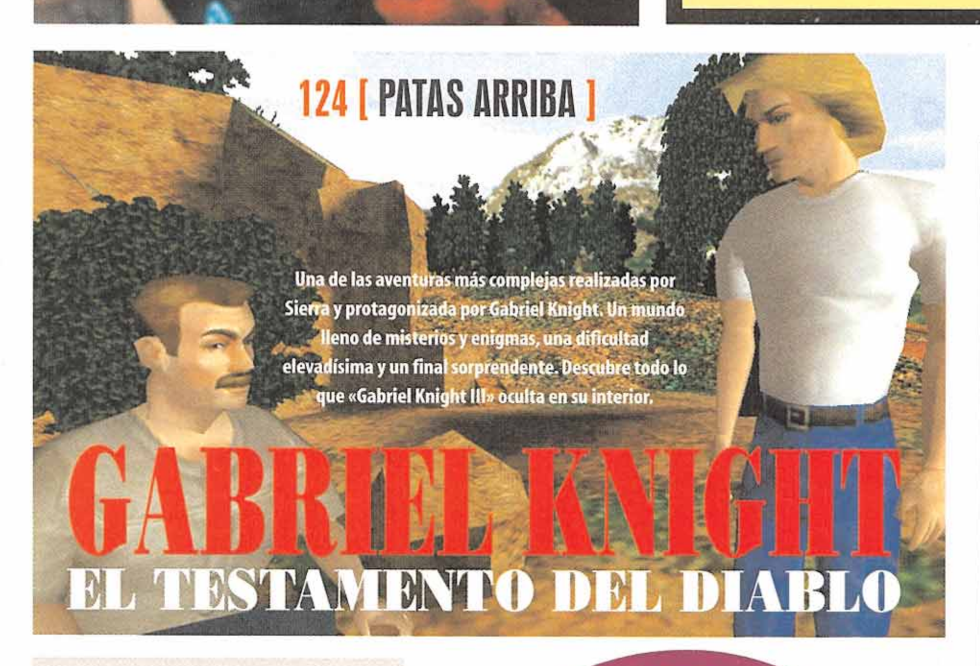
Los mejores juegos del pasado año, en todos los géneros, reunidos en una selección especial de Micromanía, con los mejores trucos para que puedas exprimirlos al máximo, descubriendo todos sus secretos.

Editorial

Cuestión de opiniones

Durante un mes como Febrero, en el que parece que, para variar y como todos los años, casi todas las compañías deciden que es mejor esperarse a otros meses para sacar todos esos juegos tan buenos que tienen guardados, en la redacción de Micromanía nos hemos encontrado con una situación que, por un lado nos ha puesto como locos de contentos, y por otro nos ha dolido un poco. Nos referimos, claro está, a todo el asunto de las puntuaciones de «Quake III» y «Unreal Tournament». No vamos a añadir leña al fuego desde estas líneas. No es esa la intención. Pero nos encanta comprobar cómo os gusta leer hasta las comas de todo lo que comentamos sobre juegos. Nos encanta saber que tenemos unos lectores inteligentes y con un excelente criterio a la hora de criticar a los críticos, que nos viene muy bien, de vez en cuando, para así mejorar día a día y poder seguir haciendo la mejor revista de videojuegos. Por otro lado nos duele un poquillo que algún lector haya decidido atacarnos con exceso de "crueldad", haciendo unas alusiones personales que estan fuera de toda lógica, pero... hay opiniones para todo, y bienvenidas sean. Pero, afirmábamos antes que durante este mes muchas compañías han decidido tomarse un descansito. Pocos juegos en Febrero asoman por el horizonte. Según aseguran, es una situación temporal. Aunque, como siempre, este mundillo está lleno de sorpresas, como la de nuestra portada de este mes, «F1 2000», que casi nos pilla desprevenidos. Y es que, muchas o pocas, en los videojuegos siempre hay alegrías... aunque sea cuestión de opiniones, claro.

La Redacción



124 [PATAS ARRIBA]

Una de las aventuras más complejas realizadas por Sierra y protagonizada por Gabriel Knight. Un mundo lleno de misterios y enigmas, una dificultad elevadísima y un final sorprendente. Descubre todo lo que «Gabriel Knight III» oculta en su interior.

69 [PUNTO DE MIRA]

142 [CDMANÍA]

Aunque parece que el resacón de la Navidad ha hecho mella en muchas compañías, Micromanía os sigue trayendo las mejores demos que se pueden encontrar. En el CD de este número encontraréis ocho demos exclusivas, más un programa muy especial con el que organizamos un gran concurso, en colaboración con Dinamic Multimedia, «Sleep Walker». No paséis tampoco por alto la preview de uno de los mejores discos de misiones jamás diseñado, «Opposing Force», así como el editor de «Quake III» junto a mapas especialmente diseñados para la opción "Capture the Flag".

y además...

Campeonato «STARCRAFT»

CentroMail quiere saber quién es el mejor jugador de «Starcraft» a nivel nacional y por eso desde el 1 de Enero y hasta el 1 de Marzo de 2000 se celebra en todas las salas Confederación y a través del servidor exclusivo de battle.net un torneo basado en el modo de juego "ladder". Es decir, durante ese tiempo todas las partidas que juguéis en este modo (y también en «Broodwar») os irán dando una puntuación o ranking, y cuanto mayor sea éste podréis aspirar a más y mejores premios.

Entre todos los afortunados ganadores se repartirán:

–3 Sound Blaster Live + altavoces
–10 juegos «Diablo II»
–5 packs de juegos de rol
–150 camisetas «Diablo II»





LOVECRAFT sigue vivo

Headfirst Productions continúa ofreciendo pequeñas gotas de información sobre el que será uno de sus proyectos más ambiciosos hasta la fecha: «Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth». El juego, una aventura basada en los relatos de H.P. Lovecraft, aparecerá a principios del 2001 y la compañía asegura que su engine será capaz de mostrar características tales como simulación física real para todos los objetos 3D, un nivel de IA desconocido hasta ahora y una ambientación inigualable, como corresponde a la obra del inmortal autor. Uno de los aspectos más llamativos de la aventura es que no existirá ningún tipo de icono, barra de status o similar, como es habitual en el género, con la intención de que la inmersión en la historia que propone «Dark Corners of the Earth» sea total. De momento, Headfirst sólo ha mostrado unas escasas imágenes de lo que será el juego.

Skin femenino para «QUAKE III»

QGirlZ acaba de lanzar un curioso concurso en el que se persigue como fin crear una skin femenina para «Quake III Arena».

Las indicaciones para la creación del nuevo personaje provienen de una pequeña encuesta a la que han sido sometidas cientos de jugadores femeninas de «Quake III». Las respuestas obtenidas ante la pregunta: "¿Qué te gustaría encontrar en una modelo femenina de «Quake III»?", fueron de lo más variado, pero en general se pueden agrupar entre las que optaron por una modelo realista, dotada de una fuerte estructura muscular y aquellas que prefieren un diseño mucho más fantástico. El pasado 1 de Enero fue la fecha en que dio comienzo el concurso, a partir de la que los diseñadores comenzaron sus trabajos.

Para más información se puede acudir a: http://www.qgirlz.com/q3afem

«Third World» CANCELADO

El JDR con toques estratégicos que estaba siendo desarrollado por Redline Games ha sido cancelado.

Según informan alguno medios, los motivos parecen apuntar a las diferencias de filosofía existentes entre desarrollador (Redline) y distribuidor (Activision).

Debido a esto, Redline insiste en que el desarrollo del juego continúa hacia delante, aunque sin duda estas diferencias supondrán un considerable retraso hasta que se encuentre a un nuevo distribuidor.

Por lo tanto, es arriesgado decir en este momento que «Third World» es un proyecto muerto.



SEGA con el fútbol

Sega España, continuando con la campaña de marketing de Dreamcast por todo el país, patrocinó el pasado Campeonato Internacional Alevín de Fútbol 7, que en su cuarta edición se celebró en Barcelona durante los días 27 y 28 de Diciembre, en el Palau Sant Jordi de la capital catalana. Además del regalo de diversas consolas a jugadores, Sega ubicó diversos muebles de demostración para que todos los asistentes que lo desearan pudieran jugar con Dreamcast, durante las dos jornadas de duración del campeonato. Continuando con el fútbol, el pasado 17 de Enero, Sega realizó la presentación oficial a la prensa de «Virtua Striker 2», en la Sala de Trofeos del Real Madrid, en el Estadio Santiago Bernabeu, precediendo al encuentro que el club blanco y el Real Mallorca disputaron ese mismo día y que ganó aquel.







«AMEN» dice adiós

Cavedog Entertainment anunció hace escasos días la decisión de modificar la estructura interna de la compañía. Como parte de esa serie de cambios, la compañía ha optado por cancelar el desarrollo de «Amen», uno de los que mayor retraso sufre de cuantos están en fase de producción. Con estos cambios internos pretenden dar un mayor peso a productos de más tirón entre el público, como es el caso de «Total Annihilation 2», el tercer título de la franquicia, o incluso la expansión oficial de «Total Annihilation: Kingdoms», conocida como «The Iron Plague», a la que en estos meses están dando los últimos toques.

UBI SOFT firma con el FC BARCELONA

Ubi Soft y el FC Barcelona han llegado a un acuerdo por el que la compañía adquiere la licencia oficial del club para desarrollar juegos deportivos. El acuerdo tiene un alcance nacional y una validez de tres años, en los que Ubi producirá títulos para todos los formatos: PC, Game Boy Color, Nintendo 64, Sony PlayStation, Sega Dreamcast y las nuevas máquinas PlayStation 2 y Dolphin. Los primeros juegos disponibles serán «Barça Manager 2000» y «Barça Total 2000», para Game Boy Color, que estarán disponibles en Abril.



TIM SCHAFER abandona LUCASARTS

Fuentes bien informadas han anunciado que Tim Schafer, diseñador de «Grim Fandango», «Full Throttle» y «Day of the Tentacle», ha abandonado LucasArts.

Por el momento, y aparte del dato en sí, poco más se sabe del acontecimiento y a estas alturas se desconoce si Schafer se unirá a alguna compañía ya existente o emprenderá camino en solitario en una nueva andadura, aunque no creemos que se tarde demasiado tiempo en despejar todas las incógnitas sobre este tema.

«MISSION: IMPOSSIBLE» no aparecerá en PC

La versión PC de «Mission: Impossible» ha sido cancelada. Tras las versiones aparecidas con anterioridad, de PlayStation y Nintendo 64, le tocaba el turno a una anunciada versión PC pero, las altas esferas de Infogrames han optado por no dedicar esfuerzos para un juego basado en una película de la que en breve (y hablamos de este verano) aparecerá una secuela, también protagonizada por Tom Cruise.

Una Nueva IA

Ubi Soft ha llegado a un acuerdo con MASA, para la publicación y distribución de «Peacemakers», un juego de estrategia 3D, en tiempo real, basado en una nueva tecnología de Inteligencia Artificial, llamada Direct IA. DirectIA es un módulo que gestiona comportamientos, emociones e inteligencia artificial, y que ha sido autorizado por Sony para su uso en el desarrollo de todo tipo de juegos para PlayStation 2.

«Peacemakers» es una simulación de conflictos bélicos actuales, en los que la estrategia no depende tan sólo de las decisiones sin más, sino que hay que "guardar las apariencias", pues los medios de comunicación intervienen también como una variante, y deberemos mantener un cierto nivel de popularidad ante estos. Aparecerá a finales de año para PC, DVD y Dreamcast.

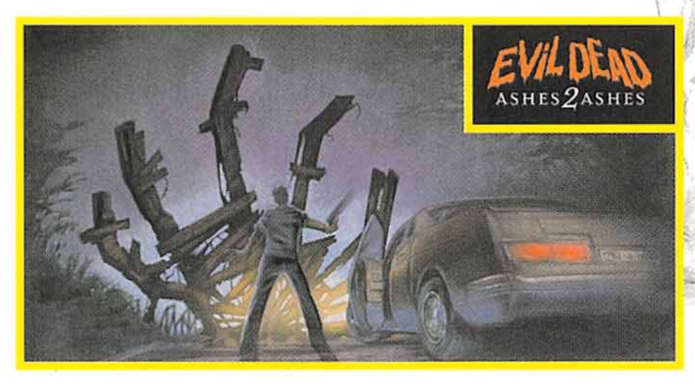
Más DREAMCAST OnLine



Sega, a través de su portal de Internet, Dreamarena, organiza una promoción especial entre todos los usuarios de Dreamcast, Xtreme Dream, que finaliza el próximo 3 de Marzo y a través de la cual todos los usuarios de la consola pueden conseguir realizar sus sueños más atrevidos. La idea es que cada usuario proponga aquello que más atractivo y excitante le resulte, como aprender a pilotar un helicóptero, hacer submarinismo en el Mar Rojo, pilotar un monoplaza de F1, etc. y cada semana se elegirá a un ganador que podrá ver cumplidos sus deseos. Para más información se pueden consultar las bases en Dreamarena, a través del acceso a Internet de Dreamcast.

Del CINE al ORDENADOR

Los fanáticos de las películas de Sam Raimi están de enhorabuena. Heavy Iron Studios está desarrollando para THQ «Evil Dead: Ashes 2 Ashes», una aventura 3D en tiempo real basada en la trilogía «Evil Dead» («Terroríficamente Muertos», I & II, y «El Ejército de las Tinieblas»). El jugador asume el papel de Ash, el protagonista de las películas, en una nueva historia que perpetúa la saga de la maldición del Necronomicon, el libro de los muertos, combinando todo el horror y el gore que dieron nacimiento a las películas, con enigmas, puzzles y acción macabra.



GELLER contra NINTENDO

Hace escasas fechas se tuvo conocimiento de la extravagante demanda que Uri Geller, el a sí mismo llamado "mentalista", anunció que iba a presentar contra Nintendo, por una cantidad superior a 100 millones de dólares. La razón era que un personaje de Pokémon, que tenía poderes telepáticos, aparecía traducido del nombre japonés, Kadabra, al inglés «Evil Geller».

Sin embargo, parece que todo ha sido un movimiento de autopublicidad de Geller, puesto que Nintendo afirma que los abogados del sujeto no se han puesto en contacto en ningún momento con la compañía.

Más «BLEEM!»

Innovadreams, que distribuye en nuestro país «Bleem!», ha desarrollado la última versión del emulador con un interface en español. Además, se ha introducido la posibilidad de ver los juegos en 3D gracias a un acuerdo de colaboración con ELSA, utilizando las gafas «3D Revelator». Según anuncia Innovadreams, aunque de momento el emulador sólo se puede adquirir contactando directamente con la compañía, se está negociando una distribución a gran escala con diversas cadenas de tiendas, donde se podría adquirir el programa a un PVP recomendado de 6 995 pesetas.

Un clásico de la animación REVIVE

SCi anuncia que se ha hecho con los derechos de la licencia de un clásico de las series de animación de la TV de los años sesenta y setenta, los «Thunderbirds», para realizar un videojuego basado en los personajes de la misma. Los juegos, según la compañía, aparecerán para formatos PC, PlayStation 2 y Dolphin. «Thunderbirds» se volverá a emitir en la BBC2, en otoño del 2000, con el mismo formato de serie de TV, aunque modernizado y actualizado.



NAMCO y PS2

Namco continúa con la distribución de nuevas imágenes de sus primeros títulos para PlayStation 2, con los que pretende demostrar buena parte de las posibilidades técnicas de la nueva máquina de Sony. Juegos como «Ridge Racer V», «GP 500» o «Tekken Tag Tournament» están ya en boca de todos, y prometen ser de lo mejorcito de la primera hornada de títulos para esta revolucionaria consola, de entre los ochenta y cinco que Sony asegura que estarán disponibles cuando la máquina se ponga a la venta en Japón, para lo que quedan escasas semanas.



BETHESDA se apunta a las nuevas MÁQUINAS

Mythos, los creadores de «X COM» y «Magic & Mayhem» se encuentran desarrollando «Dreamland», para Bethesda. Se trata de un título de estrategia en 3D, que aparecerá para PlayStation 2 y PC, a finales del 2000. Por otro lado, Charybdis está trabajando también para Bethesda, con «Art of Magic», que aparecerá a principios del próximo 2001.

¿El primer juego para PLAYSTATION 3?

Según Lorne Lanning, presidente de Oddworld Inhabitants, «Squeek's Oddysee», el que sería tercer juego de la pentalogía de Oddworld, podría necesitar tal potencia de proceso, según los planes de diseño de la compañía, que se especula con la posibilidad de que PlayStation 2 no sea suficiente como para permitir a la compañía desarrollar el juego para la nueva consola de Sony. Según Lanning "cada nuevo título de la serie es diseñado para representar más y más personajes, pero los diseños de «Squeek» plantean muchas dudas sobre la potencia que necesitará y si PlayStation 2 será suficiente." ¿Estamos ante el primer juego que aparecerá para PlayStation 3, sabe Dios cuándo?

Herramientas de futuro

Metrowerks es una compañía que acaba de lanzar el primer IDE (Integrated Development Environment, o Entorno de Desarrollo Integral) para PlayStation 2. Se trata de una herramienta, llamada «CodeWarrior 1.5», que está concebida como un sistema de recursos para programadores, capaz de afrontar múltiples tareas. Compañías como Acclaim han alabado las virtudes del producto y ya están trabajando con el programa en nuevos desarrollos

MIDWAY busca ideas

Midway, que ha anunciado el desarrollo de «Ready 2 Rumble 2» ha abierto una línea de consultas a través de su página web, por la que pide a todos los usuarios y jugadores que hayan disfrutado de «Ready 2 Rumble» que les aporten ideas que les gustaría que aparecieran en la segunda parte del juego. Las preguntas que la compañía está haciendo son: ¿Qué te gustaría ver en el nuevo juego? ¿Cómo mejorarías el primer título? y ¿Te gustaron los personajes?

Nueva CONSOLA en discordia

El pasado día 11 de Enero, Samsung desveló el proyecto de lo que ellos llaman la "máquina de DVD definitiva", llamada Extiva. Según Samsung, es una máquina orientada hacia la reproducción de películas en este formato y con posibilidad de juego 3D. Extiva, que aparecerá en Estados Unidos en Marzo, tendrá un precio de 500 dólares y, de momento, se desconoce si alguna compañía apoyará con videojuegos la máquina, y si tendrá algún impacto real en el mundo de las consolas.

Una nueva EDICIÓN

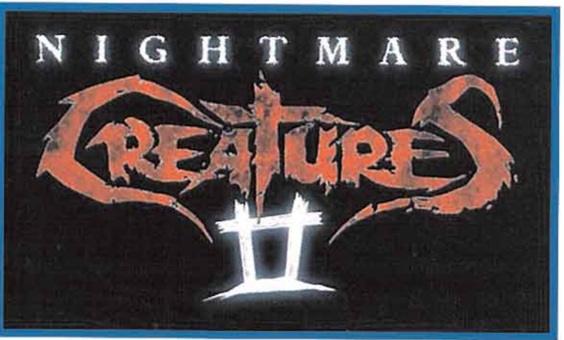


EA Sports ha anunciado el inminente lanzamiento de una nueva edición de «Need for Speed» que llevará el subtítulo de «Porsche Unleashed». El juego aparecerá en formatos PlayStation y PC, y como atractivo principal ofrecerá la posibilidad de la elección para conducir cualquiera de las distintas versiones de los deportivos más famosos del mundo, producidos por el constructor alemán. Habrá dos nuevos modos de juegos, uno basado en un sistema de misiones y otro diseñado como "vida de piloto", que se desarrolla a través de varias temporadas, como si trabajaramos para una escudería. Habrá nueve circuitos europeos, los cuadros de mandos estarán en 3D y se incorpora un sistema de cámaras que simula el movimiento de la cabeza, en las vistas interiores.

TERROR Y ACCIÓN, segunda parte

Kalisto anuncia qaue ha firmado un acuerdo con Konami y Universal Interactive Studios para la distribución a nivel mundial de la segunda parte de «Nightmare Creatures». Este nuevo juego aparecerá para formatos PlayStation y Dreamcast –de momento, y a diferencia de lo que ocurrió con el título original, Kalisto no ha confirmado de momento el desarrollo de una versión para PC–.

El argumento que da origen a la acción en «Nightmare Creatures II» comienza un siglo después de los hechos acaecidos en la primera parte del juego, aunque se mantendrá toda la atmósfera, acción y estilo que el original ofrecía. Asimismo se han introducido nuevos personajes y movimientos, así como nuevas opciones de juego y de exploración de los distintos niveles.



RONALDO mete goles en PLAYSTATION

A diferencia de Anelka, que de momento sólo juega con PlayStation, Ronaldo mete goles en la vida real y dentro de poco lo hará también en la consola de Sony, gracias al juego que Infogrames está desarrollando para esta máquina, después de la primera versión que realizó para Game Boy Color. «Ronaldo V Football» pretende dar guerra a algunos títulos clásicos, como los juegos producidos por Konami y EA Sports, para lo que ha contado con el aliciente de tomar el nombre del jugador brasileño como reclamo, intentando ofrecer además una elevada calidad y gran nivel de jugabilidad.

Novedades «Soul CALIBUR»

Según fuentes de Namco, la compañía está trabajando en lo que sería «Soul Calibur 2», que aparecerá para formato Naomi y será lanzado en Japón el próximo verano, y se afirma que existirá una posterior versión Dreamcast, allá por otoño, también en el país del sol naciente. Namco, además, tiene en mente lanzar en breve un CD con la banda sonora del juego.

Nueva OPCIÓN de juego

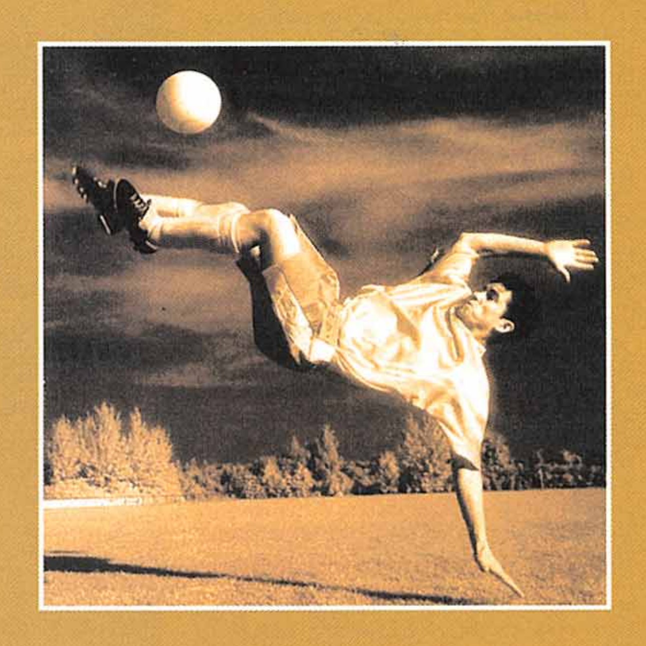
Westwood ha anunciado que el pack de expansión que aparecerá dentro de escasas semanas para «Tiberian Sun», «Firestorm», incorporará una nueva modalidad de juego llamada «World Domination», para aumentar las opciones disponibles en las partidas multiusuario. Con «World Domination» el jugador podrá marcar su progreso en lña acción, como GDI o NOD, a lo largo de diversos torneos. El mapa de multijugador aparecerá dividido en multitud de pequeñas partes, susceptibles de permitir a miles de jugadores online participar en la contienda simultáneamente. Cuando uno de los jugadores se haga con la mayoría de parcelas en liza la batalla finalizará y una nueva partida de dominación mundial dará comienzo. «Firestorm» incluirá, además, diez nuevos mapas multijugador.

MAYA aparecerá para WINDOWS

Silicon Graphics Alias/Wavefront han anunciado que está en desarrollo una versión de «Maya», una de las herramientas más potentes de diseño gráfico jamás creadas, específica para el nuevo procesador que Intel tiene en preparación, el IA-64 Itanium, así como otra versión específica para Windows NT. Según Jack Moran, Director General de Alias/Wavefront, "el nuevo procesador de Intel ofrece la potencia necesaria en proceso de coma flotante como para soportar el intenso trabajo de cálculo que una aplicación como «Maya» necesita, así como capacidad de cálculo en 64 bit." Es de esperar que compañías desarrolladoras de juegos, como Rare, Sega, Nintendo, Sony, Square, Capcom, EA, Iguana, Interplay, Namco, etc., que suelen utilizar «Maya», se vean beneficiados por esta decisión.



Esta vez si España pierde no podrás echarle la culpa al entrenador.



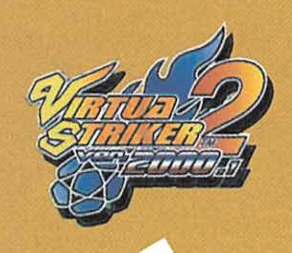






Virtua Striker 2 es fútbol espectáculo. Inventa paredes, regates y remates imposibles. Lanza libres directos y penaltis. Y, por supuesto, mete goles. Pero no de cualquier manera. Porque con Virtua Striker 2 cada gol es diferente. Graba los mejores goles en tu Unidad Visual Memory y demuestra a tus amigos que con cualquier selección puedes dar espectáculo.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492





Más TÍTULOS para el futuro

Acclaim ha confirmado que en los próximos meses tendrá disponibles seis nuevos títulos para Dreamcast, incluyendo nombres como «Jeremy McGrath Supercross 2000», «ECW Hardcore Revolution» y «Vanishing Point», al tiempo que anuncia títulos basados en las licencias que posee de Ferrary y Ducati, un nuevo «Turok», que ya está en camino, así como tres juegos para PlayStation 2, que estarán disponibles en el momento en que la máquina haga su aparición.

Juegos DE PELÍCULA

A la ya conocida historia de que Square está realizando la versión cinematográfica de «Final Fantasy», íntegramente creada por ordenador, se une ahora el rumor de que Sony podría tener entre manos el llevar «EverQuest» a la gran pantalla. Según parece, sería también Square (Square Digimation, para ser exactos) la compañía que se encargaría del proceso de animación, siendo distribuida internacionalmente por Columbia, perteneciente al grupo Sony Pictures.

De Playstation A DREAMCAST

Quantic Dream ha confirmado la cancelación de una versión de «The Nomad Soul» para PlayStation, al tiempo que anuncia que otra versión del juego sí estará disponible para Dreamcast, en breve. Aunque no han trascendido detalles sobre posibles diferencias con la versión de PC, la versión para la consola de Sega estaría disponible alrededor de Marzo o Abril, según los planes de sus responsables.



ESTRATEGIA, TIEMPO REAL, 3D

Del desarrollador germano Planet 4, llegará en breve «Thandor», título que afronta la estrategia en tiempo real mediante un entorno, cada vez más de moda, en tres dimensiones, aunque a diferencia de otros juegos que apuestan claramente por el componente acción, según sus responsables «Thandor» tendrá en cuenta para la jugabilidad y el diseño de tácticas aspectos como la orografía, que además se verá afectada por la intervención bélica de nuestras unidades, haciendo mucho más vivo y atractivo el desarrollo del juego.



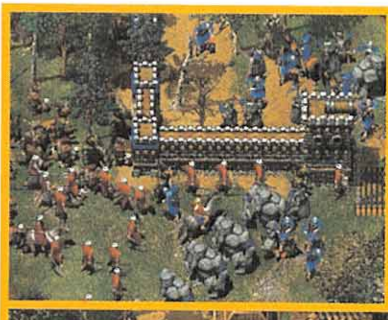


Cambios en EL RANCHO

El mismísimo George Lucas ha llevado a cabo una serie de cambios en el staff directivo de LucasArts, sustituyendo a Jack Sorensen del puesto de presidente por Simon Jeffery, anterior director del departamento de producción y relaciones internacionales de la compañía. También hay una nueva vicepresidenta, Mary Bihr. Según George Lucas, "el anterior presidente, Jack Sorensen, deja la compañía para desarrollar otras actividades, tras haber marcado las líneas maestras de actuación y haber convertido LucasArts en una de las mayores compañías de desarrollo y distribución de software de todo el mundo."

Un ASESOR de prestigio

Todd McFarlane, el creador de personajes de cómic como Spawn, que le han otorgado la fama a nivel mundial, ha llegado a un acuerdo con Origin para colaborar en el diseño de los personajes en «Ultima Online 2». Su participación en el proyecto se efectúa como asesor creativo, centrándose en aspectos como personajes, los ropajes de estos y algunas de las criaturas que poblarán el mundo de «UO 2». Su compañía, McFarlane Toys, también prepara el lanzamiento de una serie de figuras basadas en el proyecto de Origin. «Ultima Online 2» estará disponible, según previsiones, en invierno del 2000.



ESTILO CLÁSICO

FX Interactive distribuirá «Tzar», juego de estrategia en tiempo real que ofrece un estilo de juego adoptado de títulos clásicos del género, como «Warcraft» o «Age of Empires». «Tzar» propone al usuario tres civilizaciones diferentes con las que jugar, utiliza algoritmos de IA independientes para cada una de las unidades, y aúna combate y hechizos, ambientando su acción en la Edad Media. Los distintos modos de juego abarcan también opciones multiusuario, pudiendo participar hasta ocho jugadores simultáneamente, en red local o a través de Internet.





Epic y PLAYSTATION 2

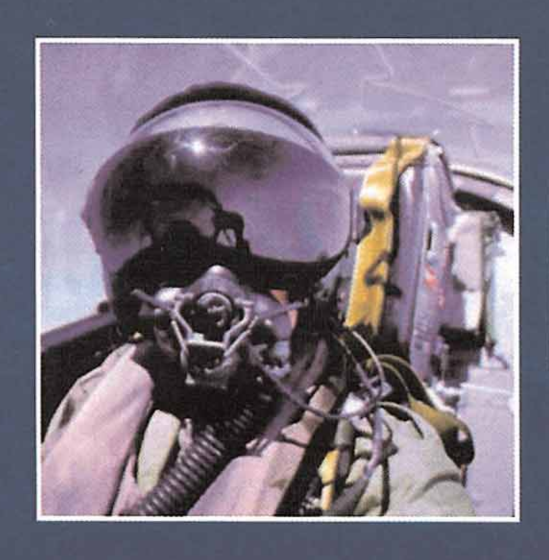
Multitud de rumores han hecho referencia en las últimas semanas a una posible versión de «Unreal Tournament» para PlayStation 2. Sin embargo, y según fuentes de Epic, la compañía no va a desarrollar directamente ninguna versión del juego para la consola de Sony.

Todos estos rumores parecen venir del diseño que el engine del juego ha sufrido por parte de sus responsables, en los últimos meses, puesto que han logrado desarrollar una versión del mismo en Unicode, o dicho de otro modo, que es posible realizar una conversión a uno u otro formato, y escrita sobre cualquier sistema operativo, de manera inmediata. Aunque todo esto tampoco anula las posibilidades de ver algún «Unreal» en PlayStation 2, ya sea el original o «Unreal Tournament», no sería programado por Epic, ya que todos sus ingenieros se encuentran volcados en tareas específicas de diseños de engines para nuevas máquinas y nuevas tarjetas 3D, así como nuevos sistemas de render y animaciones que alcanzarán un realismo brutal aunque, según Tim Sweeney, "aún queda mucho para eso".

SEGA

Vas a pasar 74.000 horas de tu vida soñando...

Dedica 5 minutos a hacer uno realidad.



Pilotar un caza, entrenar con un equipo de primera, conducir un formula uno... Sea cual sea tu sueño, cuéntanoslo, podemos hacerlo realidad. Entra en la Red con tu Dreamcast y participa en Sega Xtreme Dream, una competición donde cada semana una persona cumplirá su sueño. No te duermas, es el momento de enfrentarse a la más extrema, emocionante e increíble realidad.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

WIN YOUR XTREME DREAM

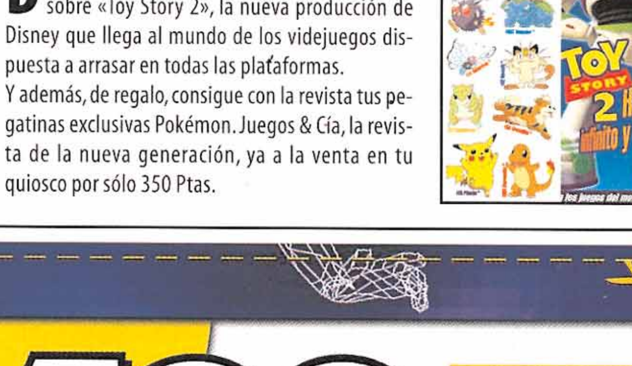


Play Manía: La solución a tus **problemas**



En este número de la revista de PlayStation vas a encontrar la solución a muchos de tus problemas gracias a la gran colección de trucos y guías que publican. Y es que además de las soluciones completas a «Dino Crisis», el final de la guía de «Final Fantasy VIII» y la primera parte de la guía de «Tomb Raider IV», PlayManía incluye un suplemento de 36 páginas con más de 200 trucos Platinum y las guías para «Colin McRae», «Tenchu» y «Heart of Darkness».
Por si esto fuera poco, te ayudan a elegir los mejores complementos para tu consola y te ofrecen una completa Guía de Compras para que no te equivoques al elegir tus juegos.
Además, te ofrecen un reportaje sobre el futuro bombazo de Disney, «Toy Story 2» y los comentarios de juegos tan esperados como «Gran Turismo 2» o «Ehrgeiz». Todo esto y mucho más por sólo 395 pesetas.

Revista oficial **Dreamcast**



El segundo número de la Revista Oficial Dreamcast dedica su portada a «Virtua Striker 2», un arcade de fútbol que llega a la consola de Sega después de triunfar en los salones recreativos. Además, en el interior podéis encontrar un amplio reportaje sobre «Shenmue», la gran aventura de Sega, así como toda la información sobre los éxitos que se avecinan: «Resident Evil 2», «NBA 2000» y «Zombie Revenge». La sección dedicada a Internet se ocupa de las mejores webs de música, y el GD-Rom incluye demos jugables de «Worldwide Soccer 2000» y «Re-Volt».

Hasta el infinito con **Juegos & Cía**



Descubre en el número 6 de Juegos & Cía todo sobre «Toy Story 2», la nueva producción de Disney que llega al mundo de los videjuegos dispuesta a arrasar en todas las plataformas.
Y además, de regalo, consigue con la revista tus pegatinas exclusivas Pokémon. Juegos & Cía, la revista de la nueva generación, ya a la venta en tu quiosco por sólo 350 Ptas.

Ordenadores por menos **de 1.000** Euros



En PCmanía encontraréis este mes una extensa comparativa sobre 8 ordenadores completos por menos de 1000 Euros. Las tiendas más importantes de España nos han cedido sus equipos, a los que hemos sometido a las pruebas más diversas para determinar el mejor de todos. Además, incluimos el suplemento internet, con un completo directorio de 100 páginas con las mejores Web del momento. Te regalamos un CD con un centenar de ficheros MP3 de los estilos musicales más diversos. Y como complemento, las mejores demos del momento: «Quake III», «Tomb Raider. The Last Revelation» y un especial de programas para la creación de páginas Web. Todo ello por sólo 995 ptas.

Nintendo Acción regala los calendarios **del 2000**

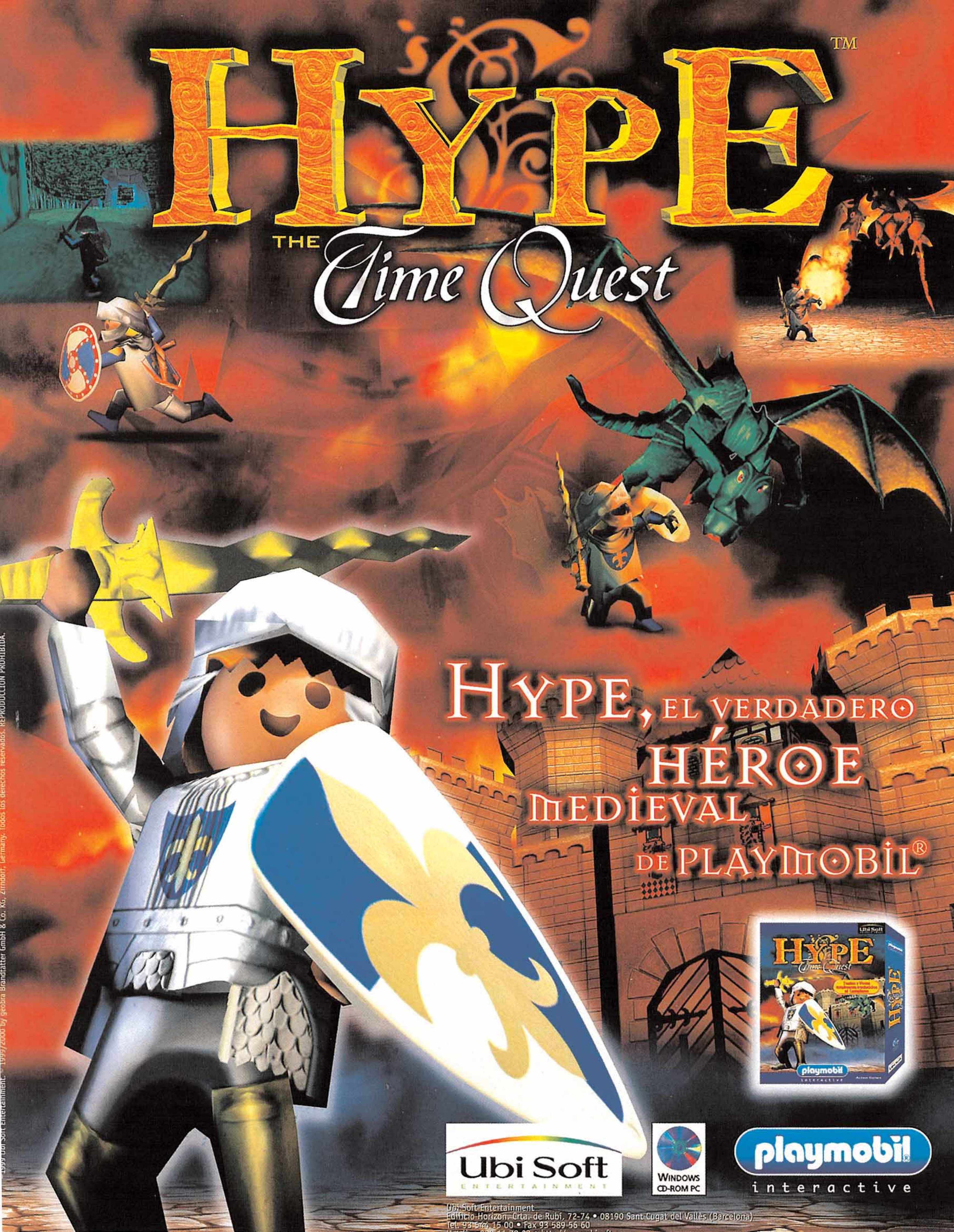


En su número de febrero, la revista oficial de Nintendo regala siete calendarios para el 2000, con las imágenes de los juegos más espectaculares del momento. En su portada vuelven a traer el fenómeno Pokémon, esta vez para hablar sobre los nuevos títulos que se preparan. Pokémon Stadium, Snap, Gold&Silver... Todo esto y mucho más en un fabuloso reportaje que además se completa con las últimas noticias sobre el mundo Pokémon. Por otro lado, si eres fan de los juegos de coches en este número te vas a poner las botas: «Ridge Racer 64», «Roadsters», «Destruction Derby 64»... Y para los que andan un poco perdidos en «Donkey Kong 64», empezamos a publicar la primera gran guía para el juego de Nintendo, con todos los secretos, trucos y claves para avanzar más que nadie. Además, continuamos con nuestras guías de «Shadowman», «Hybrid Heaven» y «Tonic Trouble».

Vuelve el mejor **rally del mundo**



Este mes en Hobby Consolas os ofrecemos un completo reportaje en exclusiva sobre «Colin McRae 2», la secuela de uno de los juegos más importantes en la historia de PlayStation que llegará a España en Abril. Además no faltarán las últimas novedades, con especial mención para «Gran Turismo 2» y «Resident Evil 64», los preestrenos, la llegada de «Shenmue» desde Japón y las guias prácticas para «Tomb Raider IV» y «Blue Stinger».


HYPE™
THE Time Quest
HYPE, EL VERDADERO
HÉROE
MEDIEVAL
DE PLAYMOBIL®
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
WINDOWS
CD-ROM PC
playmobil
interactive
Ubi Soft Entertainment
Edificio Horizon, Crta. de Rubí, 72-74 • 08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60
© 1999 Ubi Soft Entertainment. © 1999/2000 by geobra Brandstätter GmbH & Co. Kg, Zirndorf, Germany. Todos los derechos reservados. REPRODUCCIÓN PROHIBIDA.

EVOLVA

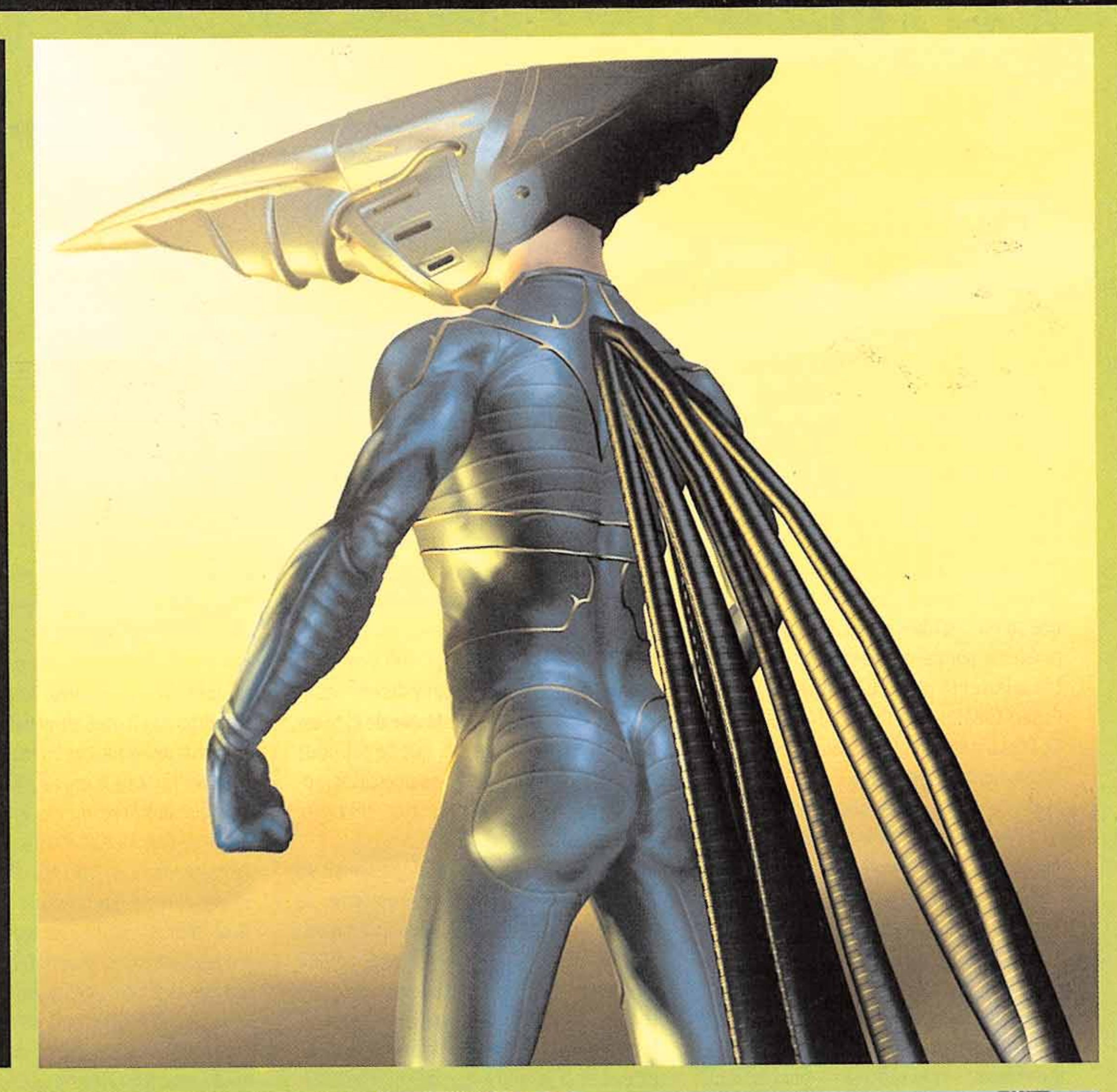
Ya está, casi, aquí la primera producción de Computer Artworks. «Evolva», tras el primer contacto que Micromanía ha tenido con una versión beta del juego, supone un soplo de aire fresco en el software de PC, combinando de manera magistral la acción con unas ligeras, pero significativas, dosis de tácticas y estrategia. Su fascinante concepción artística, con mucho de lo mejor que se ha visto en los últimos meses, absorbe al usuario en un universo casi surrealista en el que jugaremos "a ser Dios", manipulando la herencia genética de nuestros personajes.

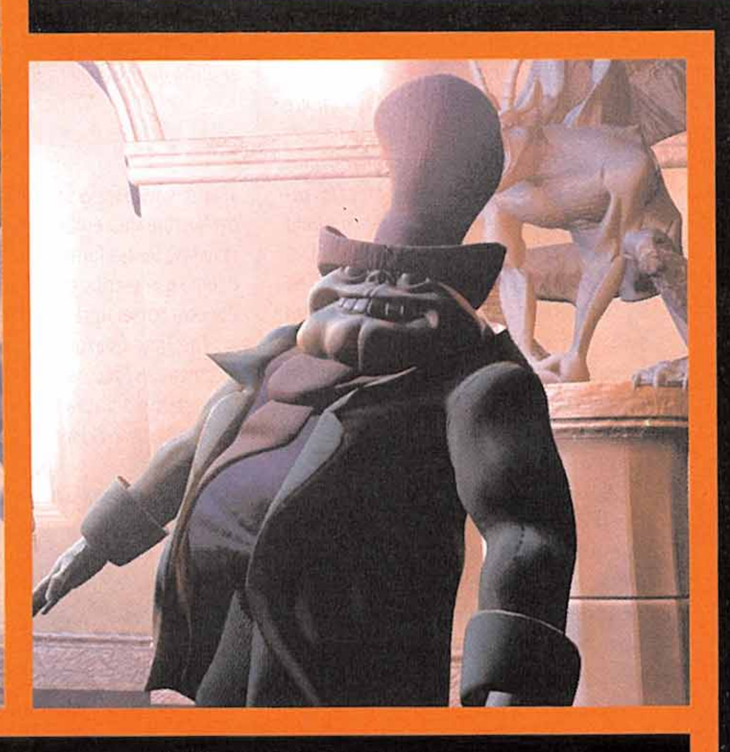
La originalidad y calidad de «Evolva», combinada con su increíble calidad gráfica, adicción y excelente diseño de acción será, con toda seguridad, uno de los grandes éxitos del 2000.

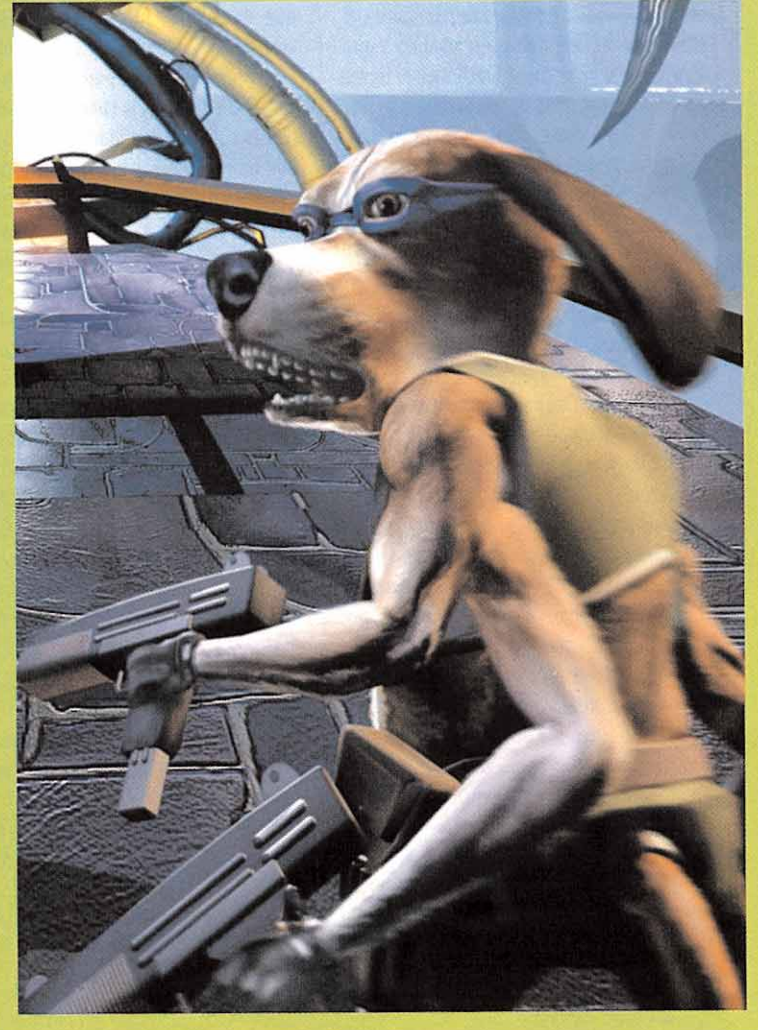
MDK 2

Tras las oportunas y pertinentes presentaciones oficiales, tanto en las oficinas de Virgin/Interplay en Inglaterra como en España, en las que Greg Zeschuk, presidente de BioWare, descubrió todos los secretos de «MDK 2», no es descabellado afirmar que estamos ante un título que hace algo más que cumplir y respetar al juego original. «MDK 2» potencia y mejora muchas de las excelentes cualidades que han hecho de «MDK» un programa casi de culto, ampliando las posibilidades de acción, con la inclusión de tres protagonistas, en lugar del solitario héroe que manejábamos antes, y aprovechando asimismo todo el potencial tecnológico de Dreamcast, que refleja a la perfección lo que puede dar de sí la máquina.

«MDK 2» es el título ideal para aquellos que ya disfrutaron con «MDK», y para los que no es una magnífica oportunidad de poner sus miras en un juego realmente atractivo.







MEDIEVIL 2

Sony contraataca con la continuación de uno de los títulos más originales que aparecieron el pasado año, y anuncia «Medievil 2». Las nuevas andanzas de ese caballero medieval de triste figura, resucitado por artes mágicas para acometer una aventura espectacular presentan, a priori, un número considerable de mejoras, tanto a nivel técnico como de diseño, contribuyendo a crear un título más divertido, si cabe, que su predecesor.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

PERIFÉRICOS Y DEMOS EN EL CD

He visto anunciadas un par de pistolas de la marca Actlabs y me gustaría saber varias cosas sobre éstas:

-Sé que junto con las dos pistolas y el "pistolero", o soporte para éstas, también se incluye un mando, y me gustaría saber cómo es y para qué sirve.

-También me gustaría que me dieseis vuestra opinión sobre estas pistolas y qué tipo de juegos son soportados por éstas. Supongo que son del estilo «Time Crisis», y ese es el problema, porque que yo sepa sólamente están a la venta para PC la saga de «Virtua Cop», «The House of the Dead» y «La Jungla de Cristal», sin contar «Los Justicieros» o un juego, también del oeste, llamado «Mcdog McCree». ¿Existen mas juegos de ese tipo?

-¿Hay algún trackball inalámbrico, que no sea el Surfman de Logitech, y que tenga esa "tecnología" llamada marble?

Y esto es todo, sólo queda decir que sigáis así y que pongáis muchos mods del «Quake 3 Arena» en vuestro estupendo CD. A ver si ya os decidís por poner una sección fija sobre emuladores, que solamente ese informe sobre «Bleem!» no es suficiente –por cierto, no sólo los juegos originales funcionan en el emulador, los originales son los únicos que funcionan si «Bleem!» te reconoce el lector de cds (y en el 90% de los casos no lo hace)–, y otra cosa, ¿por qué no incluis «Bleem!» 1.5b demo en el CD?

Enrique Álvarez. E-Mail.

En nuestra sección de Tecnomanías de este mismo número comentamos las Act-Labs GS. Así podrás conocer bien cómo funcionan estos periféricos.

Por desgracia, el parque de juegos de estas características está un poco limitado en PC. Hace tiempo hubo una lista de periféricos similares que hoy han quedado totalmente obsoletos.

En cualquier caso no nos consta que esa tecnología haya sido implementada en un periférico de ese tipo. Podemos recomendarte, si lo que te interesa es que sea inalámbrico, un controlador de Saitek, denominado GM2.

Los encargados del CD-ROM de Micromanía están estudiando, como lo hacen todos los meses, la posibilidad de incluir la demo que nos comentas de «Bleem!», así que puede que en meses posteriores encuentres que forma parte del disco, así como las fenomenales secciones que los componen.

LA POLÉMICA DE «QUAKE III ARENA» Y «UNREAL TOURNAMENT»

¿Qué pasa con la calidad de las críticas de Micromanía? No puedo por menos que sentir una profunda decepción por la crítica de «Quake III Arena» en al número 60 de Micromanía, firmada por C.F.M. y S.T.M., en la que se califica a dicho juego con NADA MENOS QUE UN 96; vamos, como si el juego fuera casi "perfecto". Yo tengo el juego, y salvo el empleo de superficies curvas y el colorido de los niveles –casi demasiado, resulta cansado para la vista– me parece muy decepcionante, sobre todo respecto de lo que de él se esperaba. ¿Cómo es posible que se califique con un 96 un juego que trae tan escasos modos de juego? Sólo Deathmatch, sólo o en equipo, y capturar bandera.

¿Cómo es posible que se califique con un 96 un juego que ofrece tan pocas opciones de configuración, tanto del juego mismo como de bots y modos de juego? ¿Cómo es posible que se califique con un 96 un juego que sólo soporte sonido 3D Aureal y no Environmental Audio, que es otro de los estándares más extendidos? ¿Cómo es posible que se califique con un 96 un juego con un diseño de niveles tan "poco" elaborados y parecidos, imaginativos algunos sí, pero todos de similar corte? Me vienen a la cabeza la inmensa variedad, calidad y cantidad de niveles de «Unreal Tournament», y no soy fanático de ninguno de los dos. De verdad, C.F.M. y S.T.M., DECEPCIONANTE artículo y espíritu crítico. Decir de «Quake III Arena» que sus únicos defectos son que "se echa en falta la dosis de aventura en el modo de un sólo jugador de las anteriores entregas" me parece un insulto y un fraude a los lectores de su revista, que luego al comprarse el programa no ha sido advertido de las muchas deficiencias que tiene. No es afirmación, es pregunta, ¿no serán estos críticos de esos fanáticos de «Quake», que todo lo que lleve una Q y una K lo dan por bueno, sea lo que sea?

En fin, espero que esta carta sirva de estímulo para mejorar el espíritu crítico y dejar fanatismos aparte.

Exzipion. Madrid.

El porqué del 96 para «Quake III» tiene una fácil explicación. Nos encontramos en un mismo mes con dos grandes juegos, como son «Unreal Tournament» y «Quake III» y teníamos que decidir si uno de los dos iba a quedar por encima del otro. Dado que lo más sencillo era dejarnos llevar para tomar esa decisión final, así lo hizo la redacción en pleno; y al final resultó ser que con el que más horas pasamos jugando ininterrumpidamente fue con el de Id Software

No queremos decir que uno sea más completo que otro o menos, o que uno tenga más funciones de juego o menos, pero lo que las compañías, encargadas de ambos juegos, pretendían vendernos era un título especializado para el modo multijugador, bien en red local, bien por Internet, etc. y en ese modo, con el que mejor nos lo hemos pasado es con «Quake III». Con «Unreal Tournament», por su parte, nos hemos divertido en grande en solitario, peleando contra los bots, en los diferentes tipos de juegos y ahí sí que le tenemos que dar la razón y el galardón al producto de Epic Mega Games y GT Interactive.

Ya entrando en el apartado técnico, decir que sí, que «Unreal Tournament» tiene unos gráficos impresionantes, unos efectos visuales sobresalientes, un sonido fabuloso, pero un doblaje mediocre que, mejor no haberlo hecho, pues no aporta nada de acción al juego. Parece que los actores de doblaje estaban medio dormidos mientras decían las frases al micrófono y, ¡hombre, si solamente son diez frases diferentes las que hay que decir, por lo menos, decirlas con ganas!

Aparte, existen problemas notablemente apreciables en la conexión en red que no aseguran siempre que la comunicación con otros jugadores sea fiable o estable en todos los casos. Algo incongruente para un programa destinado al juego multiusuario. Y ya está, eso es lo que tiene «Unreal Tournament», no revoluciona en nada, no tiene nada novedoso que no hayamos visto ya en otro juego de las mismas características. Sí, es muy completo gracias a los numerosos y diversos modos de juego, pero estos no aportan novedades significativas en el género. Sin embargo, «Quake III», como ha venido haciendo hasta estos días, sí sigue marcando pautas y direcciones, sigue innovando en todos los aspectos y, hay que decirlo por mucho que le pese a los seguidores incondicionales de «Unreal», sigue siendo el rey de los arcades tridimensionales y el elegido por la mayoría. «Quake III» es, quizá, menos pretencioso en cuanto a opciones de juego, pero es precisamente en la sencillez de su concepto y en la magnífica realización técnica donde encontramos los pilares para una jugabilidad mucho más adictiva.

Todos aquellos que habéis enviado cartas a la redacción, unas con un lenguaje correcto y argumentando ideas claras, y otras que hemos dejado de leerlas a la mitad cansados de ver insultos e improperios hacia nuestros redactores, demostráis ser unos "Unrealmaníacos", y, sin embargo, acusáis a los integrantes del equipo de ser "Quakers", cosa que no son, y, aunque lo fueran, por un lado, no afectaría para nada a las notas porque, por encima de todo, son profesionales del sector, y por el otro, sería igual de malo que ser un fanático de «Unreal».

¿Qué hubiera pasado si «Unreal Tournament» hubiese resultado vencedor? Seguramente nos llegarían a la redacción, no el doble, sino el triple o el cuádruple de quejas, pues jugadores de «Quake» ha habido –y hay– más que de «Unreal Tournament». De todas formas, sobre gustos no hay patrón, pero sí que lo hay en cuanto al "enganche" que un determinado juego proporciona.

Lo que estaba claro es que la polémica entre los dos juegos iba a surgir y eso lo sabíamos ya en la redacción perfectamente y no nos ha pillado de sorpresa.

Simplemente, sirva esta carta para ratificarnos en nuestra decisión de dejar a «Quake III» con una nota de sobresaliente y a «Unreal Tournament» con un más que merecido notable, aunque a muchos no les parezca suficiente dicha puntuación.

«DIABLO II» Y «HYPE»

¿Por qué no ponéis una foto de la redacción de Micromanía en alguna de las próximas revistas? De esa forma podríamos conocer al equipo que escribe esta espléndida revista. Por otra parte, ¿qué os parece el juego «Hype: The Time Quest»? ¿Ha salido ya? ¿Me lo recomendáis? ¿Cuándo publicaréis un reportaje extenso del «Diablo II»?

Andrés Pinto-Bello Gómez. Madrid.

Ya estamos buscando nuestras mejores galas y acicalándonos como nunca para salir lo más guapetones posible en la fotografía.

«Hype. The Time Quest» saldrá en breve al mercado y, tanto si jugaste con los Clics, como si no, es una aventura tridimensional muy divertida, que te hará pasar buenos ratos.

Haremos un reportaje exclusivo de «Diablo II» cuando dispongamos de algo más que conjeturas, pues mucho nos tememos que hasta Abril nadie va a poder disfrutar de este juego y, por cierto, aprovechamos para decir que no habrá ninguna demo del mismo.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***HOBBY PRESS · MICROMANÍA****. C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR****.*
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



F1 2000

Aunque parece que una de las últimas modas en el mundo del videojuego está inclinando la balanza hacia el género de los simuladores de F1, un título, «F1 2000» se perfila como el que más apoyos, recursos y gestión ha sido capaz de acaparar por parte de desarrolladores y patrocinadores, comenzando por la misma FIA. Con el apoyo de ésta, EA no quiere dejar cabos sueltos en uno de los que ha sido de sus más secretos y ambiciosos proyectos hasta el día de hoy, y del que aseguran que pondrá los nuevos límites del género en un nivel inalcanzable.

• Compañía: **EA SPORTS** • En preparación : **PC, PLAYSTATION** • Género: **SIMULADOR**

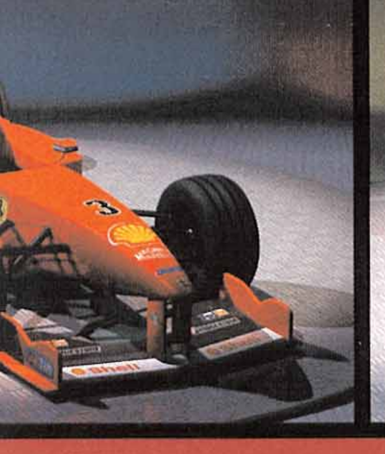
Con la ayuda de James Hawkins, uno de los productores de «F1 2000» que mostró a Micromanía parte de los entresijos del desarrollo de un título que estará aquí –salvo catástrofe– el próximo Marzo, comenzó nuestra investigación sobre el juego. Y una de las primeras cosas que llama la atención es que, a diferencia de la gran mayoría de proyectos que EA Sports desarrolla, «F1 2000» está siendo creado por un equipo externo. Imagespace Incorporated ya cuenta con una cierta experiencia en el género. Dos juegos, «Sports Car GT» y «Zone Raiders» son los títulos que muestra su curriculum, aunque su experiencia es bastante mayor. Imagespace nació como una compañía especializada en la producción de simuladores para grandes marcas del mundo del motor, habiendo realizado trabajos para empresas como Mercedes, con la realización de un simulador de camiones encargado por la compañía alemana Wegmann. Según Hawkins, "existen pocos desarrolladores capaces de trabajar a un nivel incluso superior al de Geoff Crammond. Parece increíble, pero es así. Imagespace está integrado por gente de un enorme talento y podría contaros muchas más cosas sobre ellos de lo que hasta ahora EA ha mostrado, aunque precisamente por lo ambicioso de su trabajo, entenderéis que en estos momentos no queremos revelar demasiados detalles sobre el mismo."

ACTUALIDAD

«F1 2000» incluirá los equipos, pilotos y circuitos de la nueva temporada del año 2000. Será el primer juego que no se basará en una temporada pasada del gran circo de la F1, como suele ocurrir con todos los títulos que aparecen basados en esta modalidad deportiva. Los datos de la nueva temporada incluyen, por ejemplo, al equipo Jaguar y el Gran Premio de los EE.UU., que se celebra en el circuito de Indianápolis. Cierta información, necesaria para preparar un juego como éste, no es tan sencilla de conseguir de fuentes oficiales –como se puede comprobar en otros muchos títulos del género– y sólo ciertas compañías que posean el tamaño y presupuesto adecuados, como EA, se lo pueden permitir. "Hemos trabajado", comenta Hawkins, "codo con codo con todos los equipos, los gestores de los circuitos, fotógrafos oficiales y la licencia principal de la FIA. Toda la información conseguida es confidencial y sólo está disponible a través de licencias oficiales. Hemos tratado con todas las personas imaginables en los equipos de F1, desde mecánicos a ingenieros, para conseguir el juego más realista de la Historia."

Conseguir el juego perfecto, en lo que se refiere a F1, logrando un equilibrio preciso entre simulación y todo aquello que hace tan atractivo a esta modalidad deportiva, ha sido el gran desafío de la gente de EA Sports. En «F1 2000» se pretende aglutinar todo lo necesario para ofrecer una experiencia de competición real, desde la perspectiva de un piloto auténtico de Fórmula Uno. La puesta a punto de cada uno de los elementos de ingeniería del monoplaza o la elección de las ruedas son algunos de los elementos más característicos. Sin embargo, los distintos niveles de dificultad del juego procuran hacer accesible una simulación compleja como ésta, a todo tipo de usuarios. Los niveles más bajos permiten jugar sin necesidad de ocuparse de cada pequeño detalle. Pero a medida que se gana experiencia, la configuración manual se hace imprescindible.

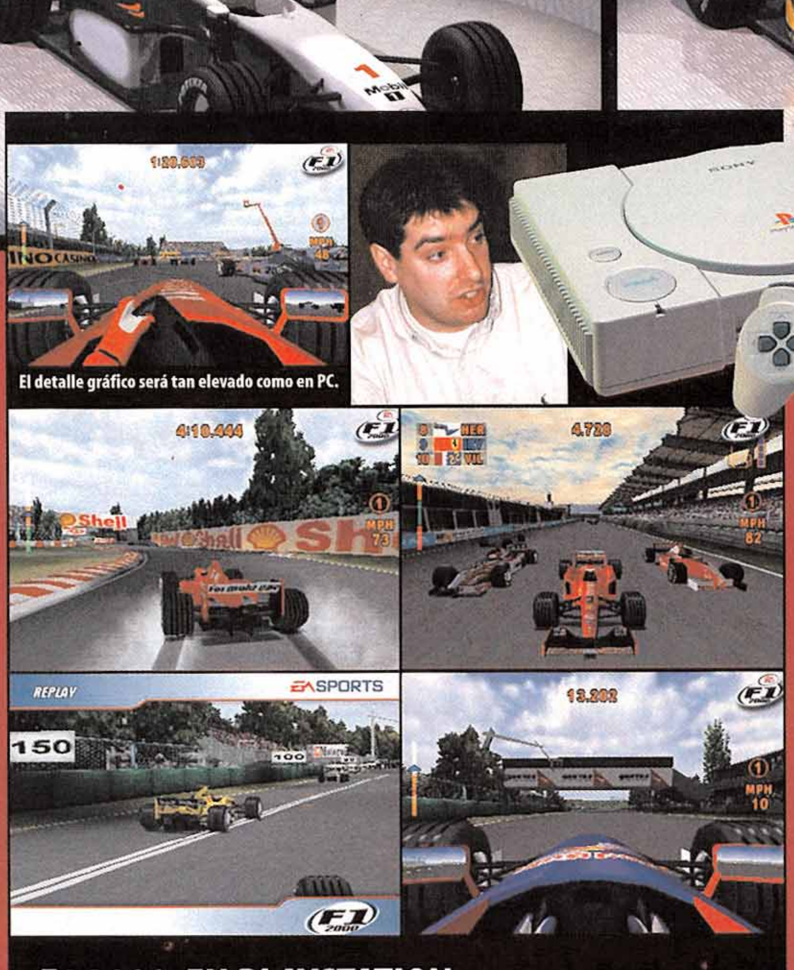
La carrera del milenio



REALISMO

¿Hasta qué punto EA Sports ha querido ser fiel al espíritu de la F1? ¿Se basa todo en la habitual rutina de los pilotos de las sesiones de práctica, calificación y carrera? A pie juntillas. En los modos de juego de "Grand Prix" y "Campeonato", el jugador puede escoger tomar parte en todas las sesiones que se dan en la vida real en cualquier Gran Premio, estructuradas del siguiente modo: 2 sesiones de práctica de una hora, dos sesiones de práctica de 45 minutos, una sesión de calificación de una hora (12 vueltas por piloto), una sesión de calentamiento de media hora y, finalmente, la carrera. Existirá también una opción de sesión de práctica ilimitada, que permitirá al jugador conducir todo cuanto quiera en cualquiera de los circuitos disponibles, con el resto de los coches presentes. Opciones como la Carrera Rápida y el Multijugador no se están dejando atrás, con redes locales e Internet como soporte básico. Pero si hay que hacer notar algo acerca de los modos de juego de «F1 2000» es que se trata de un título que se centra exclusivamente en la simulación de la conducción, así que aspectos de gestión y manager no se encontrarán. Con lo visto hasta ahora se llega a un punto en el que parece que, quién más, quién menos, ya ha ofrecido cosas parecidas en otros títulos dedicados a la Formula 1. Así que, ¿qué hace realmente distinto a «F1 2000» de títulos como «Grand Prix 2» o «Monaco GP Racing Simulation»? "Es difícil contestar a eso", asegura Hawkins. "Todos los juegos que he visto del género tienen sus pros y sus contras. Desde que jugué con el «Formula One Grand Prix» de Microprose, en Amiga y Atari ST, siempre me quise enfrentar al juego que fuera capaz de ofrecerme la simulación definitiva. Hasta la fecha, ninguno me ha llegado a satisfacer plenamente y por lo que sé de «F1 2000», es muy superior a todo lo aparecido hasta el momento (e incluso a lo que ofrecerá ««Grand Prix 3», por lo que sé de éste), en todos y cada uno de sus aspectos."

Resumir parte de las características –de las muchas– más importantes de «F1 2000» es complicado, pero vamos a intentarlo.


El detalle gráfico será tan elevado como en PC.

F1 2000, EN PLAYSTATION

Aunque con las evidentes diferencias gráficas y técnicas que, hoy día, existen entre PlayStation y PC, la versión de consola de «F1 2000» no difiere en gran modo de su "hermano mayor". En PlayStation, «F1 2000» está siendo, sin embargo, creado por un equipo diferente a la de PC. Pete Smith, antiguo miembro de Psygnosis y que cuenta en su curriculum el haber estado implicado en el desarrollo de «Formula 1» 97 y 98, es el productor de esta versión. Según cuenta, con «F1 2000» se quiere llegar no sólo más lejos de lo que se hizo con cualquier título de carreras en PlayStation, sino que se quiere rebasar la capacidad técnica teórica de la misma máquina. Todos los datos, actualizaciones, IA, efectos especiales, etc. presentes en la versión PC también lo estarán en PlayStation, aunque el grado de simulación se pretende rebajar ligeramente y acomodar más al jugador medio de consola, así como a un tipo de mandos muy diferentes que ofrecen una y otra máquina.

6D TP & NSPDAI (6D TUMBLE PHYSICS & NON SCRIPTED PHYSICS DRIVEN AI)

Los engines de grados de libertad y simulación física de componentes y objetos, y los sistemas de comportamiento no predefinidos, vendría a ser la traducción libre de este complejo enunciado. Hasta ahora, sólo un juego, «Grand Prix Legends» ha mostrado algo parecido en este sentido, lo que justifica el exacerbado realismo en los choques que se podía apreciar en el juego de Sierra. «F1 2000», por su parte, refleja el mismo grado de exactitud en modelado y realismo de la simulación física, y en todas las reacciones que se pueden contemplar en los monoplazas y sus componentes aunque, a diferencia de «Grand Prix Legends», esto convierte al juego de EA Sports en el único basado en la era moderna de la F1 en que se pueden ver accidentes de realismo extremo (algo que para la compañía potencia mucho la simulación). Además de este aspecto, la IA de los pilotos se basa en lo que les rodea en cada instante, no limitándose a una serie de respuestas a condicionantes predefinidos. Mientras la mayoría de los juegos de conducción basan el apartado de la IA en parámetros básicos que se dan, inopinadamente, carrera tras carrera, los monoplazas de «F1 2000» reaccionan al trazado, el firme, las posiciones de coches rivales, humanos o no, y las reacciones de cada adversario de manera individualizada. En otras palabras, como en la vida real, los pilotos van a por todas.

Pero lo más importante, según EA, es que estas características no se están integrando a expensas de la jugabilidad o la diversión.

VISTAS Y CÁMARAS ILIMITADAS

La mayoría de juegos deportivos suele hacer gala de un número, más o menos elevado, de posiciones de cámara diferentes, que sean capaces de aportar un componente de espectáculo al conjunto. Pero mientras, hasta la fecha, todos los títulos del género siempre limitan este número, se afirma que en «F1 2000» las cámaras son ilimitadas, literalmente. Existirán tres grupos de posiciones de cámaras en el juego: vistas desde el cuadro de mandos, fijas sobre el monoplaza y externas. Mientras que en los dos primeros grupos las vistas están prefijadas (3 desde el tablero de mandos y 16 sobre el cuerpo del vehículo), el primer modo de cámara externa (swingcam) permite desplazar el punto de vista a cualquier posición escogida por el jugador. Una vez fijada la cámara, el usuario puede grabar los cambios para utilizarla en cualquier carrera que se produzca en el futuro, como una más.

Además de esta cámara, existe un segundo modo de cámara externa llamada Trackcam –que muestra los monoplazas desde una estética de TV– que cambia automáticamente según los vehículos llegan a ciertas posiciones en las curvas, al entrar o salir de las mismas. Y el monoplaza siempre sigue bajo el control del usuario, independientemente de la vista escogida, excepto en el modo de repeticiones, en el que las diferentes vistas también se ponen a disposición de los gustos del jugador.

TEXTURAS FOTORREALISTAS

EA insiste sobre el hecho de que ningún juego de Fórmula 1, aparte de «F1 2000», ha mostrado jamás texturas que incluyan detalles como los logos reflejados en los retrovisores de los monoplazas, o los mismos retrovisores en distintos colores, así como el interior y detalles del cuadro de mandos, números, etc. que utilizan los equipos para distinguir a los pilotos.

Cada circuito, por otro lado, posee sus estructuras únicas y definidas, reflejadas como en la realidad, y diseñadas a partir de cientos de fotografías. El cuidado por el detalle se aprecia en aspectos como las trampas de gravilla en múltiples colores del circuito de Australia, la Biosfera, del circuito Gilles Villeneuve o los graffitis del club Road Runner en Imola.

SOMBRAS EN TIEMPO REAL

Si algún aficionado a los juegos de F1 acostumbra a utilizar las vistas subjetivas mientras conduce, en circuitos como Albert Park o Monza es fácil apreciar cómo a menudo el monoplaza atraviesa áreas de gran contraste en ►







sombras y luces. Mientras que en casos anteriores este hecho se ha simulado mediante el uso de mapas de textura, «F1 2000» utiliza sistemas de proyección de sombras en tiempo real. Al conducir, y atravesar estas zonas, se añade una dimensión nueva en la sensación de velocidad que el juego ofrece, y que no se puede encontrar en ningún otro título del género.

CUADRO DE MANDOS REAL VIRTUAL

La mayoría de juegos de F1 –los equipos son increíblemente puntillosos con esto– muestran en pantalla vistas de un cuadro de mandos virtual, y aunque «Grand Prix 2» fue el único que modeló un interior real de un monoplaza, «F1 2000» combina un cockpit virtual, totalmente operativo, basado en modelos reales de los coches.
Independientemente de la vista escogida, el volante siempre aparece controlado por el jugador, los retrovisores están siempre operativos y todos los indicadores de revoluciones, luces de aviso y el LCD de telemetría están actualizados, con la acción real del juego. A diferencia de otros títulos, «F1 2000» no utiliza gráficos bitmap para representar el cuadro de mandos, sino que está diseñado como un modelo 3D, que ayuda a elevar el nivel de inmersión y realismo en la ambientación del juego.

MÁXIMO DETALLE

Los modelos de los monoplazas, con su carrocería, alerones, toberas, etc. están diferenciados e individualizados. Además, en «F1 2000» cada uno de los modelos de los vehículos está formado por más de mil polígonos, excluyendo el cuadro de mandos, que también es distinto para cada monoplaza.
Los cascos de los pilotos están también diferenciados aunque, lo más significativo es que en su interior se puede apreciar la cara real de los mismos. Al fijarse con mayor detenimiento, se puede contemplar como estas caras muestran, además, distintas animaciones. Como otro aspecto relacionado con el detalle del diseño, en lugar de utilizar sprites para las luces de comienzo de carrera se usan semáforos situados en el circuito.
Son sólo algunos ejemplos. Otros los constituyen los helicópteros que siguen el transcurso de la carrera, los jumbotron (pantallas de vídeo gigante situadas en medio de cada circuito) que muestran en tiempo real distintas escenas de la competición e, incluso, es posible observar como en las frenadas fuertes los discos de freno se ponen la rojo vivo para, poco a poco, ir enfriándose y cambiando su aspecto.

SEÑALES DE FRENADA

Mientras que en otros títulos de F1 las marcas dejadas por las gomas sobre el asfalto aparecen y desaparecen, en «F1 2000» se mantiene durante toda la carrera en el lugar exacto en que se han producido. A medida que el juego transcurre, se puede ver como el circuito se va volviendo más "sucio". Algo que ya se podía contemplar en «Grand Prix Legends» pero, ahora, si salimos del juego y volvemos a cargar el campeonato en curso, contemplaremos cómo todas las marcas continúan allí, incluso después de abandonar la partida.

INTERFACE DE USUARIO

Para el equipo de desarrollo de «F1 2000» todos los demás títulos del género siempre han adolecido de interfaces de usuario intuitivos. Según EA, en esta producción han conseguido aunar una profundidad de juego enorme y fiel a la realidad de la F1, con un interface de usuario tan sencillo e intuitivo como los de otros juegos de la compañía, por ejemplo «FIFA», que han ayudado a EA Sports ha ser una de las marcas favoritas del gran público.

COMUNICACIONES POR RADIO CON BOXES

Un aspecto que aumenta la inmersión en el juego y el realismo. Sin embargo, no se trata tan sólo de un apartado decorativo, sino que tiene una trascendencia real en la jugabilidad. Cierta información básica sobre el transcurso de la carrera nos es transmitida en tiempo real por los ingenieros del equipo, para adoptar diferentes estrategias a medida que la carrera discurre, para aumentar nuestras posibilidades de podio. "Aunque en otros juegos de F1", comenta Hawkins, "ya se había incluido esta opción, no se había hecho demasiado bien ni de manera realista. No se había realizado hasta ahora ningún tipo de investigación fidedigna sobre la información que se suele transmitir al piloto durante una carrera en la vida real. El trabajo realizado con distintos equipos de F1 nos ha permitido conformar una serie de datos lo más veraces posible, con incidencia real en la jugabilidad."

COMENTARIOS

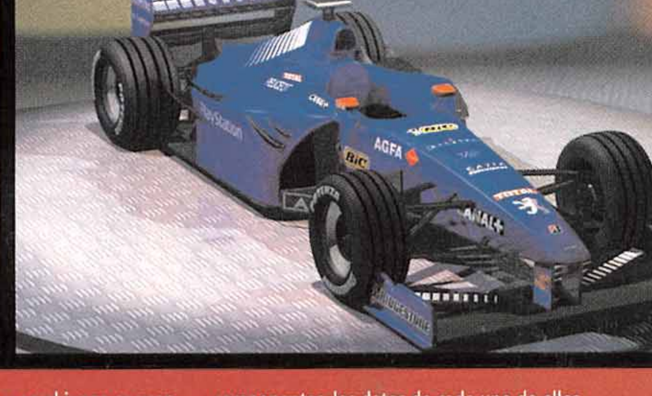
Los comentarios de «F1 2000» procuran ofrecer al jugador toda una serie de datos reales referentes a la competición, realizados con el estilo típico de las transmisiones de TV. En el modo de Campeonato estos comentarios llegan a alcanzar un nivel de realismo y fidelidad a la acción de la competición, como nunca se

El único fallo que se puede encontrar es que no se incluirán condiciones atmosféricas aleatorias y cambiantes durante la carrera



La variedad de cámaras cuenta con una opción especial, en que el jugador puede configurar en la posición que desee una perspectiva personalizada, con la que podrá realizar toda la carrera en tiempo real, así como utilizarla en las repeticiones.

James Hawkins en plena demostración de que no sólo es un fanático del género, sino que además todo aquello que afirma sobre el juego es cierto.





El modelado de los monoplazas es uno de los apartados en que EA Sports ha llevado a cabo un esfuerzo especial. La fidelidad a los vehículos reales es total, y se han tenido muy en cuenta los más pequeños detalles, como los logos y marcas que lucen por todas partes.

Cada piloto tiene datos únicos sobre la IA, como se podría esperar en una carrera en la realidad

Aunque no es uno de los apartados básicos para comenzar a jugar con «F1 2000», la configuración manual de los diversos detalles técnicos acabará haciéndose necesaria.

había visto hasta ahora, y en el juego se usan secuencias reales grabadas en televisión para la introducción de cada Gran Premio, en cada uno de los 17 circuitos incluidos. El objetivo era añadir una nueva dimensión audiovisual, lo más verídica posible.

MÚSICA Y EFECTOS DE AUDIO

Como suele ocurrir en casi todos los títulos de EA Sports, la banda sonora de «F1 2000» estará compuesta por melodía de autores bastante conocidos. Sin embargo, un capítulo aparte merecen los efectos sonoros. El uso de sonido posicional 3D aporta un nuevo ingrediente al realismo. Además, al utilizarse sampleados de monoplazas reales, la ambientación y el conjunto ganan muchísimos enteros.

REQUISITOS

Aunque es fácil imaginar que todas las características de «F1 2000» orientan el producto hacia máquinas extremadamente potentes, EA pretende que la versión final del juego pueda ser accesible a casi todos los usuarios. Los requisitos mínimos para el juego apuntan a un Pentium 200 MMX, sin necesidad de tarjeta aceleradora, aunque se recomienda un Pentium II a 300 MHz, para sacarle todo el juego. En esta máquina el juego discurre a una media de 20 fps con todas las opciones activadas, en una resolución de 800x600 puntos. Los usuarios que dispongan de un hardware superior podrán, sin demasiados problemas, subir hasta 1024x768 a unos 50 fps, con tarjetas aceleradoras que soporten Direct 3D.

IA

En «F1 2000» se aplican todas las simulaciones de IA ya comentadas, además de la interrelación con los efectos de física, etc. Sin embargo, algo que no se había visto hasta ahora en un juego es que si el jugador tiene un accidente y su piloto resulta lesionado, éste se puede perder el resto de la temporada, al no poder (teóricamente) conducir. Pero aunque el juego se basa en datos, equipos y pilotos reales, no llega tan lejos como para mostrar a un Alesi con constante tendencia a los accidentes o un Schumacher a quien no hay quien pueda adelantar. "Aunque «F1 2000», comenta Hawkins, "no llega a reproducir totalmente la personalidad de los pilotos, es algo en lo que estamos trabajando para futuras versiones."

Pero, entonces, ¿es también indiferente pilotar un McLaren que un Sauber? "Aunque el modelo de cada monoplaza", afirma Hawkins, "reproduce fielmente el vehículo real en todos sus componentes, los datos de cada uno de ellos no se han utilizado exhaustivamente. Si hiciéramos eso, un jugador que condujera un McLaren o un Ferrari tendría sensibles ventajas sobre otro que pilotara un Minardi o un Arrows. En lugar de perjudicar al jugador por escoger un equipo u otro, queremos que cada usuario reconozca en todo su esplendor cada uno de los distintos vehículos que participan en la competición. Pero, eso sí, hay que mencionar que cada piloto tiene características únicas de IA, como se podría esperar en una carrera real."

Para el futuro, más allá de «F1 2000», EA Sports tiene grandes planes sobre la licencia oficial de Fórmula Uno, aunque no se han decidido a revelar todos los detalles. "Digamos", afirma Hawkins, "que muchas de las cosas en que estamos pensando aún ni siquiera han sido planteadas por otras compañías."

EPÍLOGO

Sin duda, las características de «F1 2000» perfilan el nuevo proyecto de EA como uno de los títulos dedicados a la F1 más ambiciosos y realistas del mercado. Los once monoplazas modelados individualmente, la simulación física, los indicadores, el cuadro de mandos, la investigación y el apoyo de los equipos oficiales, responden a un esfuerzo considerable por parte de la compañía.

La telemetría es la más detallada de cuanto se ha visto hasta ahora y se pueden pasar horas y horas aprendiendo a conducir más rápido y a apurar segundos y metros en cada curva de cada circuito, para intentar ser el verdadero número uno.

Los modos especiales de repetición, junto a distintas secuencias FMV, añaden ese toque de espectáculo que sólo las retransmisiones de TV pueden ofrecer. Los gritos del público, la ambientación y la atmósfera global inciden realmente en la jugabilidad, sin tratarse de meros añadidos decorativos. No es extraño, por ejemplo, verse afectado por los flashes de las cámaras que los espectadores toman en ciertas partes del circuito.

El único fallo real que se puede encontrar en el juego es que, con toda seguridad, no se incluirán condiciones atmosféricas aleatorias y cambiantes durante el transcurso de cada competición, lo que resta algo de realismo. Pero, en cualquier caso, parece que EA tiene muy claro que su actual posición de líder en el mundo de los juegos deportivos no puede irse al traste con este nuevo apartado, en el que la F1 también quiere ser la opción de los más exigentes.

D.D.F.

• Compañía: **ZONO INC/PSYGNOSIS** • En preparación: **PC** • Género: **ESTRATEGIA**

Metal Fatigue



«Metal Fatigue» es la primera aventura de Zono en el panorama de los PCs, un programa que denota el carácter innovador de la compañía, a pesar de que supone el debut en la citada plataforma. No se trata de un desarrollo corriente; el género de la estrategia en tiempo real posee una amplia lista de títulos bien distintos que hacen cada vez más difícil la incorporación de nuevos y originales elementos de juego, pero precisamente éste ha sido el principal reto para la creación de «Metal Fatigue».

Una sangrienta carrera tecnológica

La puesta en escena de «Metal Fatigue» nos dice mucho acerca del sistema de juego que adopta desde el principio. La historia en la que se basa no se limita a ofrecer un prólogo cuya única función es la de sugerir un punto de partida y unas determinadas metas, sino que está estrechamente relacionado con la resolución de las campañas y con el carácter estratégico de las tres corporaciones en liza. La ambientación del programa está claramente inspirada en los clásicos de animación japoneses en los que, a pesar de contar con un argumento muy sencillo, hace hincapié en aspectos de la personalidad de sus participantes, como la lealtad, la traición, el valor o la presión jerárquica.

Nos encontramos en el siglo XXIII, en una situación comparable a la de la "fiebre del oro" en la que las corporaciones dominantes exploran la galaxia en busca tesoros que les proporcionen un liderazgo tecnológico. Tres hermanos coinciden en un planeta llamado Hedoth habitado antiguamente por una civilización alienígena desaparecida, pero que ha dejado una valiosa herencia tecnológica. Un accidente en una misión de exploración en Hedoth tendrá como consecuencia la separación de los tres hermanos en tres Corporaciones, que lucharán entre sí mandando tropas de gigantescos robots. La tecnología será, de hecho, el motivo de pugna en esta especie de culebrón.

El programa nos propondrá el control de una de estas corporaciones adoptando el papel de uno de los tres hermanos. El combate y la carrera tecnológica serán medios para alcanzar la victoria, pero la relación con la historia a la que antes hacíamos referencia radica en el modo en el que se suceden las campañas. La campaña, cualquiera que sea el bando bélico elegido por el jugador, se desarrollará paralelamente a los progresos de los otros dos hermanos. Los sucesos en el tiempo van a tener un ritmo simultáneo para las tres corporaciones y en algunas ocasiones los hermanos se encontrarán en una misión, dotándose a ésta de un especial dramatismo que tendrá grandes consecuencias en la campaña. Como líderes de una de las tres facciones, controlaremos gigantescos robots de combate pilotados por humanos cuya función específica es el combate. También tenemos unidades más modestas para el combate en forma de tanques y cazas, pero las funciones del resto giran entorno a la fabricación y creación de nuevos accesorios para los robots, verdaderos protagonistas de «Metal Fatigue».

RESULTADO DE UN EXPERIMENTO

Pero, aunque condiciona mucho el sistema de juego, no es el guión el aspecto más destacable del juego, sino dos características innovadoras que se están introduciendo por primera vez en un juego de estrategia en tiempo real.





Varias formas de inteligencia

Mark Baldwin es conocido en el ámbito de los juegos de rol de mesa por haber sido uno de los gurús de White Wolf, pero su aparición en «Metal Fatigue» es debida a la creación de la Inteligencia Artificial del programa. Uno de los rasgos de la inteligencia de las unidades del programa es que este tiene varias IA "generales". Esto significa que no hay un solo tipo de entidad referida a IA. En cualquier misión podemos enfrentarnos a un carácter muy agresivo que recurran al apoyo aéreo al jetpack para realizar combinaciones de golpes y después podemos mandar a otro totalmente distinto que tenga una actitud defensiva, que recurra a la ocultación y a otras unidades para atacar a distancia. Hay muchos elementos inconstantes dentro de las entidades de modo que sea difícilmente predecible las acciones de un mech enemigo. Además, tienen una apreciable capacidad de análisis y aprendizaje. Si lanzando un ataque son fácilmente rechazados, en la próxima oleada enviarán más robots y atacarán de diferente forma.









La variedad de las armas y de los escenarios es uno de los factores que se revelará en el juego de muy diversas formas



La creación de muros tendrá la función de dificultar los movimientos enemigos. Una magnífica manera de poner al rival entre la espada y la pared.

La premisa en «Metal Fatigue» es la acción constante. En ningún momento el jugador pasará por momentos contemplativos



Los accesorios de defensa de «Metal Fatigue» tendrán una importancia vital para sobrevivir ante ataques de robots más fuertes.



Casi la totalidad de las unidades que no son robots de combate están destinadas a ofrecer a estos toda la infraestructura que necesitan.



En las bases se situarán los dispositivos de obtención de energía y las plataformas para crear nuevos robots.



Será fundamental capturar los restos desmembrados de otros robots para obtener nuevos ingenios bélicos.

Las posibilidades de juego que ofrecerá «Metal Fatigue» aumentan radicalmente si atendemos esas características, denotando que sus programadores han basado la creación de «Metal Fatigue» en dos premisas: la acción bélica como predominante y la variedad y personalización de las unidades para ganar también en opciones tácticas. Otros perfiles más comunes en la estrategia están siendo simplificados u obviados con el fin facilitar el aprendizaje de la dinámica del juego. Se han evitado complicadas fórmulas de gestión de recursos y un manejo global de las unidades demasiado concreta con la intención de suprimir tiempos muertos en los que el jugador se limita a observar y no a interactuar, así como incluir nuevas incorporaciones a este género tan trillado.

Estas incorporaciones a las que hacemos referencia son la posibilidad de modificar las piezas de las unidades en «Metal Fatigue», no sólo en su forma, sino en su función bélica, ofreciendo un gran abanico de combinaciones que determinarán la capacidad de cada unidad, y por otro lado los tres entornos donde se desarrolla la acción del juego.

Los robots o mechs están divididos en torso, brazos y piernas intercambiables con una tremenda variedad de accesorios entre los que distinguiremos todo tipo de armas a distancia o cuerpo a cuerpo. Serán miles las combinaciones que resultarán más o menos adecuadas dependiendo del enemigo con el que haya que batirse. Esto permitirá personalizar cada robot y, por consiguiente, cada comando, de manera que podamos estudiar diversas tácticas con distintas combinaciones de armas. Además, no sólo se trata de combinar piezas y ver su eficacia en el campo de batalla; la forma de obtenerlas puede pasar por la creación propia o pueden ser capturadas al enemigo y utilizadas en su contra. Si un Mech vence a otro quedando parcialmente destruido, puede recoger del suelo una de las piezas y sustituirla por una propia averiada, manteniendo un nivel defensivo que le permita llegar hasta su base y ser reparado.

Después de una batalla multitudinaria, el escenario se transformará en un banquete de carroñeros en busca de chatarra útil desmembrada. El hecho de que la obtención de nuevas armas se realice principalmente en combate aumenta el tiempo de acción del juego.

ESCENARIO MULTICAPA

La otra innovación que se está incluyendo en «Metal Fatigue» se refiere al escenario de la batalla. Existen tres niveles, la superficie el subsuelo y plataformas en órbita, y cada entorno presenta unas condiciones distintas para el combate. En órbita, son los robots y las unidades volantes quienes dominan el entorno y los paneles solares se encargan de recoger energía

Tres hermanos, tres facciones



La elección de cualquiera de las tres facciones que podemos comandar en «Metal Fatigue» responderá a una preferencia estética, porque aunque no tienen exactamente los mismos accesorios, sus funciones sí lo son, y además pueden intercambiarse con el enemigo. No obstante, es importante con conocer cuál es su procedencia.









RIMTECH

Rimtech es esencialmente una nación moderadamente militarista. Ellos creen en actuación franca en combate, respaldada por un sentido de honor, que les hace respetar el juego limpio. Los Rimtech son idealistas en un mundo hostil, y saben, como cualquier otro, que el dinero es poder. Su interés en la tecnología de los alienígenas está más orientado a lograr una fuerza de disuasión que a tener mayor poder ejecutivo sobre otras corporaciones.

MILAGRO

La premisa de Milagro es la ley de la selva. El fuerte dominará al débil y éste le servirá. La corporación Milagro es de guerreros camorristas y algo rudos que no se detendrán ante nada para afianzar su poder representado por la tecnología de Hedoht. La lucha es su razón de vida y su filosofía. Como personas, son camorristas y algo toscos.

NEUROPA

En una guerra abierta entre aquéllos que anhelan la conquista y los que defienden su posición siempre hay un bando oculto en la sombra donde se sitúa Neuropa. Es una corporación rodeada de misterio; pacientes, callados y sumamente furtivos. Mientras Rimtech y Milagro intercambian propaganda y amenazas, Neuropa sigilosamente espera la oportunidad para dar un golpe de mano. No obstante, sus pretensiones de poder son las mismas.



Observando a los robots en plena lucha podremos apreciar la variedad de animaciones y combos.



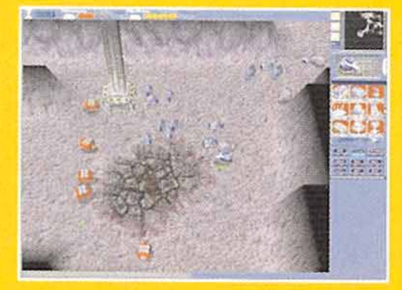


Ensaladas de metal

Entre las armas y accesorios con los que pueden equiparse los robots podemos encontrar casi cualquier cosa. Hay escudos de plasma, espadas gigantes, hachas, sables láser, lanza misiles sierra. Al principio las plataformas de construcción solo nos dejan crear modelos básicos pero, con la captura de tecnología y el desarrollo de las propias fuentes de energía las posibilidades aumentan haciéndose cada vez más sofisticadas.

> «Metal Fatigue» no tendrá demasiadas sorpresas en su realización técnica, pero contará con elementos de juego inéditos en un programa de estrategia









para las bases en tierra. En el subsuelo las unidades de exploración tratarán de obtener fuentes de energía explorando y creando nuevas grutas subterráneas. En este sentido nos encontramos con una dificultad que los programadores han tenido que solventar. La interfaz no sólo permitirá pasar instantáneamente de un entorno a otro, sino que también hará que el jugador no pierda la noción de lo que pasa en cualquiera de los tres, gracias a la activación de tres minimapas.

Originalmente, el programa fue concebido con los robots como únicos modelos presentes en 3D, pero paralelamente a la popularización de tarjetas de aceleración gráfica, se hizo más oportuno transformar la totalidad del entorno en 3D ofreciendo la posibilidad de adoptar cualquier ángulo de visión.

En general, jugar con «Metal Fatigue» será bastante más sencillo que la mayoría de los títulos de estrategia a los que nos hemos acostumbrado.

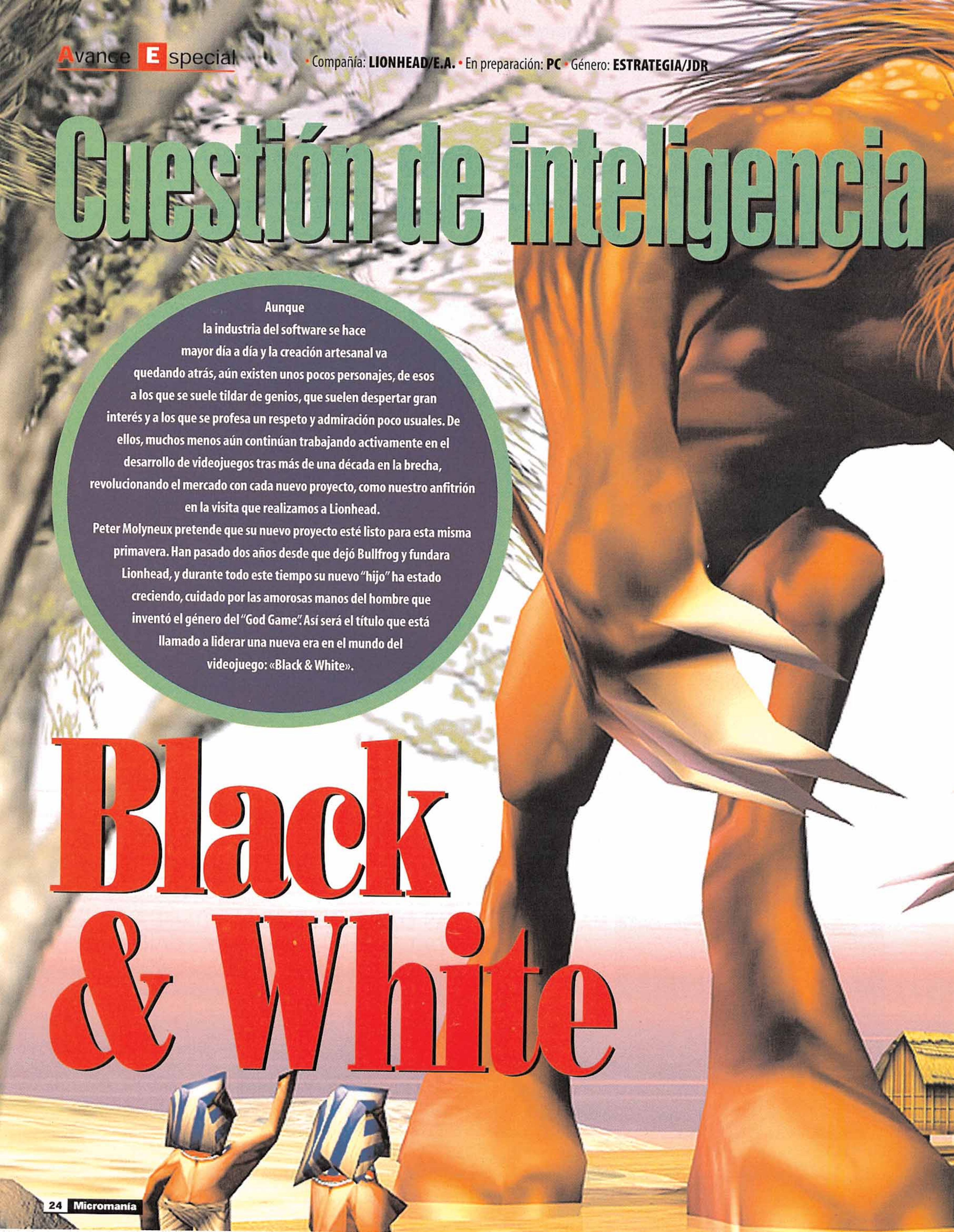
LA VENTAJA DE LA ANTICIPACIÓN

Zono ha atesorado un reconocido prestigio en la creación de títulos para consolas que han requerido un alto grado de especialización técnica, como «X-Men 2». Es difícil, pues, encontrar un programa con el que «Metal Fatigue» pueda tener similitudes en su esquema básico y esto es debido a que sus programadores se han replanteado todas las bases de las que se parte para crear un juego en este género. Un claro ejemplo de esto radica en el motor gráfico. Dejando a un lado las cualidades del sistema de inteligencia artificial, observando el estado de desarrollo de «Metal Fatigue» apreciamos que Zono no ha escatimado tiempo ni recursos en la creación de un entorno tridimensional excepcionalmente rico. No será necesariamente hiperrealista, pero sí lo suficiente como para envolver al jugador en una atmósfera bélica llena de detalles. Si miramos de cerca cómo se aporrean dos gigantescos robots de facciones rivales veremos un tremendo repertorio de golpes y combos que, sin llegar a confundirnos con un juego de lucha y sin permitir un control directo sobre estos, nos da una idea del cuidado que la gente de Zono ha puesto en la creación de animaciones específicas y en otros elementos del aspecto gráfico en general.

A pesar de que son varias las incógnitas que un programa tan novedoso despierta, queda claro que Zono tiene una buena mano de cartas para hacer de «Metal Fatigue» un exitoso título, que no pasará de ninguna manera desapercibido ante los aficionados a la estrategia. La tendencia de facilitar el aprendizaje del juego supone una ventaja para atraer las miradas de los que piensan que la estrategia es demasiado complicada para ellos. «Metal Fatigue» golpea primero.

S.T.M.

Cuestión de inteligencia



Aunque la industria del software se hace mayor día a día y la creación artesanal va quedando atrás, aún existen unos pocos personajes, de esos a los que se suele tildar de genios, que suelen despertar gran interés y a los que se profesa un respeto y admiración poco usuales. De ellos, muchos menos aún continúan trabajando activamente en el desarrollo de videojuegos tras más de una década en la brecha, revolucionando el mercado con cada nuevo proyecto, como nuestro anfitrión en la visita que realizamos a Lionhead.

Peter Molyneux pretende que su nuevo proyecto esté listo para esta misma primavera. Han pasado dos años desde que dejó Bullfrog y fundara Lionhead, y durante todo este tiempo su nuevo "hijo" ha estado creciendo, cuidado por las amorosas manos del hombre que inventó el género del "God Game". Así será el título que está llamado a liderar una nueva era en el mundo del videojuego: «Black & White».

Black & White



Encontrarse con gente como Peter Molyneux no es nada común, y resulta de lo más satisfactorio. No se trata del simple hecho de que estemos hablando de una leyenda del software. Ni siquiera de que se trate de un tipo tan campechano y afable, que nadie imaginaría que posee una cuenta en el banco plagada de un número absurdo de ceros. Lo que más llama la atención y llega a satisfacer y enriquecer al interlocutor es que Molyneux conserva, tras más de diez años diseñando y programando juegos de ordenador, la misma energía, vitalidad, ilusión y ganas de pasárselo bien que cuando creó «Populous». Otros, en su posición, se limitarían a charlar durante unos pocos minutos de sus nuevos proyectos y se dedicarían a mirar como crece su compañía. Pero, cuando Peter Molyneux comienza a hablar de «Black & White» se le ilumina la mirada y no encuentra modo de frenar en sus detalladas explicaciones sobre lo que está haciendo, cómo lo hace y por qué.

Para muchos, «Black & White» es el título más revolucionario de los últimos años. O, mejor dicho, lo será. Su fresca mirada hacia el mundo de la estrategia –cada vez más anquilosado, por muy popular que sea–, la riqueza de de sus ideas, su impresionante aspecto y un nivel de realismo casi turbador en el área de la IA, son sus cartas de presentación. Por no mencionar un sistema de animaciones que haría sonrojarse de vergüenza al más alucinante de los títulos que hoy se puedan encontrar en el mercado.

«Black & White» desprende magia. Como si fuera capaz de hechizar al jugador que lo contemplar, atrapándole sin remedio en un universo de suma belleza, dominado por un personaje central. Pero, es casi más increíble que una idea tan, aparentemente, simple como la de «Black & White» sea capaz de resultar al final en una complejidad casi de locura, que mantiene constantemente en vilo al jugador.

Es fácil, como se puede comprobar tras estas líneas, contagiarse del entusiasmo de Peter Molyneux al hablar de su nuevo proyecto, del que únicamente desea mantener en secreto, de momento, su argumento e historia central.

UN NUEVO UNIVERSO

Hasta la fecha, mucho se ha escrito y comentado en todo el mundo sobre el primer proyecto de Lionhead, como compañía. Un proyecto en el que tanto Peter Molyneux como el resto del equipo han puesto tanto trabajo como ilusión y mimo. Puede que Molyneux sea el alma de «Black & White», pero la experiencia y el talento de todo el mundo en Lionhead demuestra lo importante que es saber rodearse de un buen equipo, cuando se trata de poner en práctica una idea casi genial. Desde los grafistas hasta los programadores que han diseñado los algoritmos de EA –algunos de los cuales, como Demiss Hassabis, tuvieron un fugaz, pero brillante paso por Lionhead–, todos los apartados que compondrán «Black & White» van a marcar un hito, a tenor de lo contemplado, en la industria del videojuego.

Sin embargo, y como se ha mencionado, con todo lo oído, leído y comentado sobre el juego, aún nadie tiene totalmente claro qué y cómo será «Black & White». Es un estilo de acción tan radicalmente distinto a cualquier cosa conocida, que resulta conflictivo intentar explicarlo y poner todas las cartas sobre la mesa.

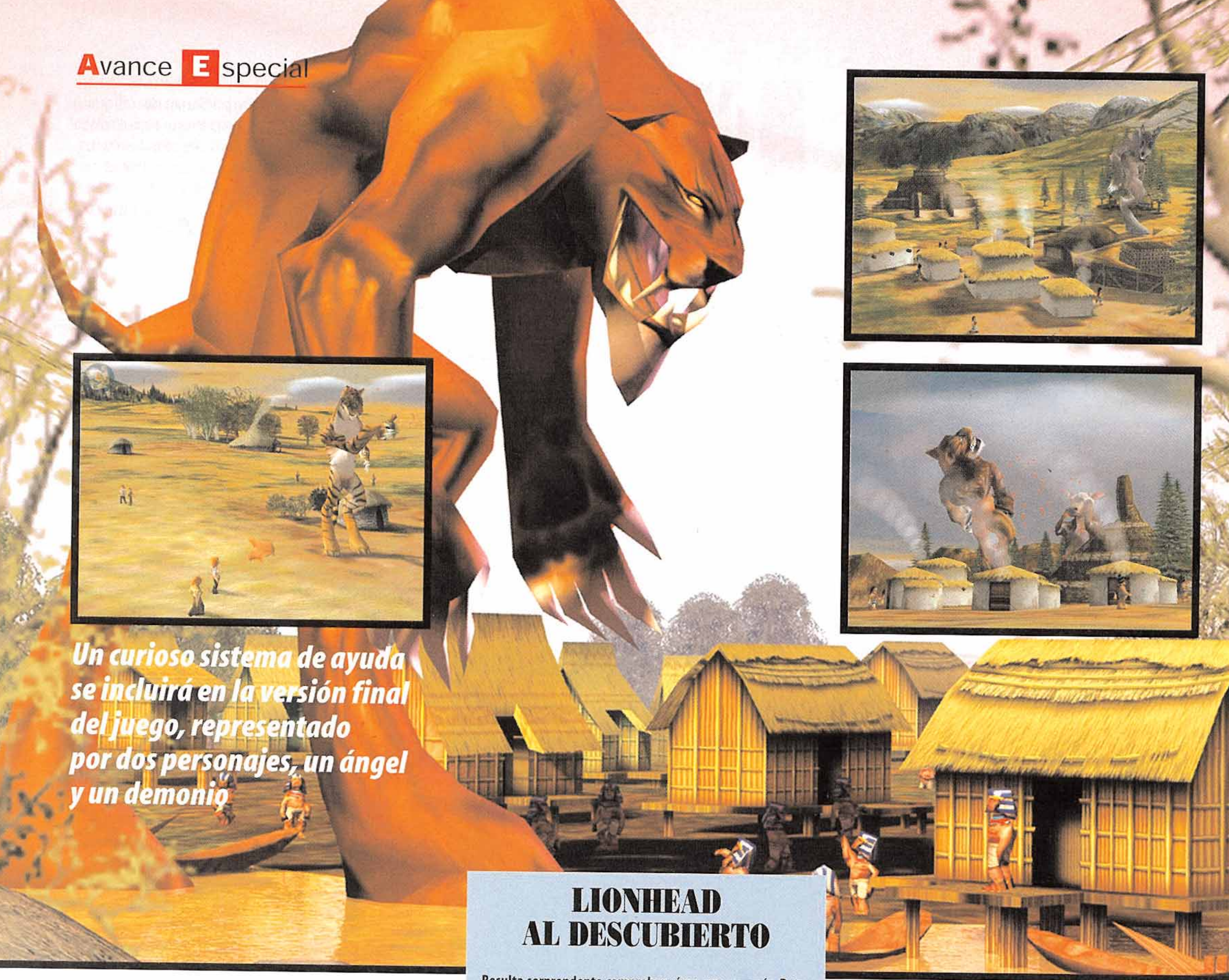
No se trata de un "God Game" o un JDR. Ni siquiera es correcto decir que se trata de un juego de estrategia en tiempo real. Según explica Peter Molyneux, fue "premeditadamente impreciso sobre el juego cuando se comenzaron a divulgar las primeras informaciones (...) Me centré en aspectos muy concretos de los contenidos, sobre los que ofrecí datos más significativos: técnicas de juego, tecnología, hechizos, personajes, criaturas, etc. pero no quise explicar el juego en sí o, mejor dicho, su argumento. Así que mucha gente ha tenido una interpretación muy particular de «Black & White» (...) Al ser nuestro primer proyecto debía ser original e innovador, con el punto clave de no tratarse de un "God Game" ni un juego de estrategia en tiempo real. De hecho, hay que considerarlo como un JDR, en el que asumimos el papel de un dios. A lo largo de la acción se puede actuar de la manera que se desee, sin ninguna limitación, con todo aquello que se presenta ante nosotros. El jugador puede escoger cuándo y cómo aparecer en escena, ante todos esos personajillos que pululan por ese mundo que tenemos delante de nuestros ojos, y que viven sus vidas de manera independiente y ajena a nuestra presencia, en una comunidad propia, y con los que podemos ser maravillosamente benevolentes, o diabólicamente malvados."

Nuestra primera incursión en el mundo de «Black & White» nos sitúa en una estilizada ciudadela situada en un remoto punto del universo del juego. En términos de tecnología, el escenario está diseñado en base a un nuevo engine diseñado por Lionhead, y que es capaz de generar espacios escalables en tiempo real, susceptibles de rotar en su totalidad y utilizar determinados efectos especiales como enovironment-mapping, bump mapping, múltiples fuentes de luz, reflexiones, etc.

"Con «Black & White»", prosigue Molyneux, "queremos ofrecer la libertad más absoluta, puesto que un juego siempre es visto de maneras diferentes por distintas personas. Lo que hemos hecho es diseñar una simulación de un mundo, alrededor del que hemos creado una historia que se puede desarrollar por varios caminos, dependiendo de cómo el usuario juegue. Una historia que, eso sí, siempre parte de un punto que constituye el aspecto fundamental del juego: la idea de que nos encontramos con una pequeña criatura que debemos alimentar, hacer crecer y educar, haciendo que desarrolle una personalidad concreta, puesto que podemos enseñarla y educarla como creamos más conveniente. Podemos hacer que se desarrolle como un verdadero asesino; una máquina de matar inmisericorde, o por el contrario convertirla en una criatura pacífica, gentil y de gran bondad. Es esta libertad, que empapa todo el contenido de la acción, lo que hace del juego algo realmente único. El argumento real es lo que no queremos dar a conocer desde el primer momento de juego, puesto que así se podría echar a perder la esencia del mismo, pero explicando pequeños detalles el jugador se puede hacer a la idea de lo que puede esperar."

LA IMPORTANCIA DE LA HISTORIA

Al incordiar un poco más a Peter Molyneux acerca de ese intrigante argumento, comenzó a explicarse algo más profundamente. "Ninguno de los juegos en que he trabajado con ►



Un curioso sistema de ayuda se incluirá en la versión final del juego, representado por dos personajes, un ángel y un demonio

anterioridad tenían un argumento preciso y meditado, tan sólo una historia que se ajustaba, en la parte final del desarrollo, a la acción diseñada. Por ejemplo, en «Dungeon Keeper» eras un tipo malvado, y las cosas que sucedían tenían ese tono de maldad. ««Populous», «Powermonger», «Theme Park»..., ninguno tenía un argumento demasiado profundo y ni siquiera «Syndicate» era excesivamente ambicioso en su guión. Entonces se me ocurrió que sería bastante original realizar el planteamiento inverso: desarrollar una buena historia y moldearla como juego. Desarrollas tu acción dentro de un guión y, a medida que juegas, mejoras en ciertos aspectos pero, llegado un momento concreto, abandonas ese guión preestablecido, coges a ese ser que has criado, le otorgas una personalidad específica y la colocas "on line". Entonces, esa criatura se enfrenta a otras, en un mundo nuevo por completo. Allí aprende, adquiere experiencias y, de nuevo, la llevas a tu universo desde el escenario multiusuario, y continúas jugando con ella. Este es otro aspecto que ningún juego ha afrontado hasta el momento. Quiero que la gente disfrute de una historia en «Black & White» como ningún otro título ha sido capaz de ofrecer con anterioridad. Mi inspiración, en este sentido, viene del modo de hacer de gente como Shigeru Miyamoto. «Zelda», por ejemplo, era en esencia un juego de rol pero, yendo un poco más allá, realmente lo que tenías entre manos era un plataformas rodeado de una ambientación y un guión soberbios –un diseño realmente inteligente–. Y yo intento hacer algo parecido."

El esfuerzo y concentración de Peter por resaltar un apartado como el de la historia resulta realmente encomiable pero, yendo algo más allá se podría afirmar que disponer de una buena historia es algo sugerente para el conjunto aunque el argumento nos conduce a que si se pretende obtener emoción derivada de un juego, una empatía real con los personajes que lo pueblan es el único medio válido y eso es algo que aún no se ha logrado totalmente en ningún título. Un comentario que hace saltar a Peter Molyneux como un resorte: "Sí... y es en eso en lo que estamos trabajando ahora mismo. Ese es el estado mental que queremos conseguir del jugador; queremos usuarios que realmente cuiden a y se identifiquen con la criatura que ponemos en sus manos. Si puedo hacer, si puedo conseguir convencerte de que ese ser que está ahí está vivo, el resto es mucho más sencillo. La criatura que diriges en el juego es únicamente tuya, del jugador, y está creada a partir de lo que el jugador hace, no solamente se trata de que aparezca como un ente en la pantalla. Este ser está gobernado por una emoción única, inicialmente: amor. Y a quien ama es a su "creador", al jugador, de manera

LIONHEAD AL DESCUBIERTO

Resulta sorprendente comprobar cómo, una vez más, Peter Molyneux ha llevado a la práctica su máxima de que equipos de desarrollo pequeños son más eficaces en el trabajo, si se tienen las ideas claras. Poco más de una decena de personas integran lo que hoy día es Lionhead, al igual que hace casi una década fundó con tan sólo cinco amigos lo que iba a ser Bullfrog. Sin embargo, resulta aún más increíble conocer cómo áreas de trabajo tan complejas y básicas durante el desarrollo de un programa, como el engine 3D, la animación o la Inteligencia Artificial, descansan casi por completo en el trabajo de individuos especializados en cada área. Es el caso de Richard Evans, responsable máximo (y casi único, como en el caso de los otros apartados, con sus colegas) de la IA, de Scawen Roberts, artífice del engine 3D y Eric Baily, responsable de la animación, amén, claro está, del propio Molyneux, jefe del proyecto y alma mater de la idea y concepto de «Black & White».

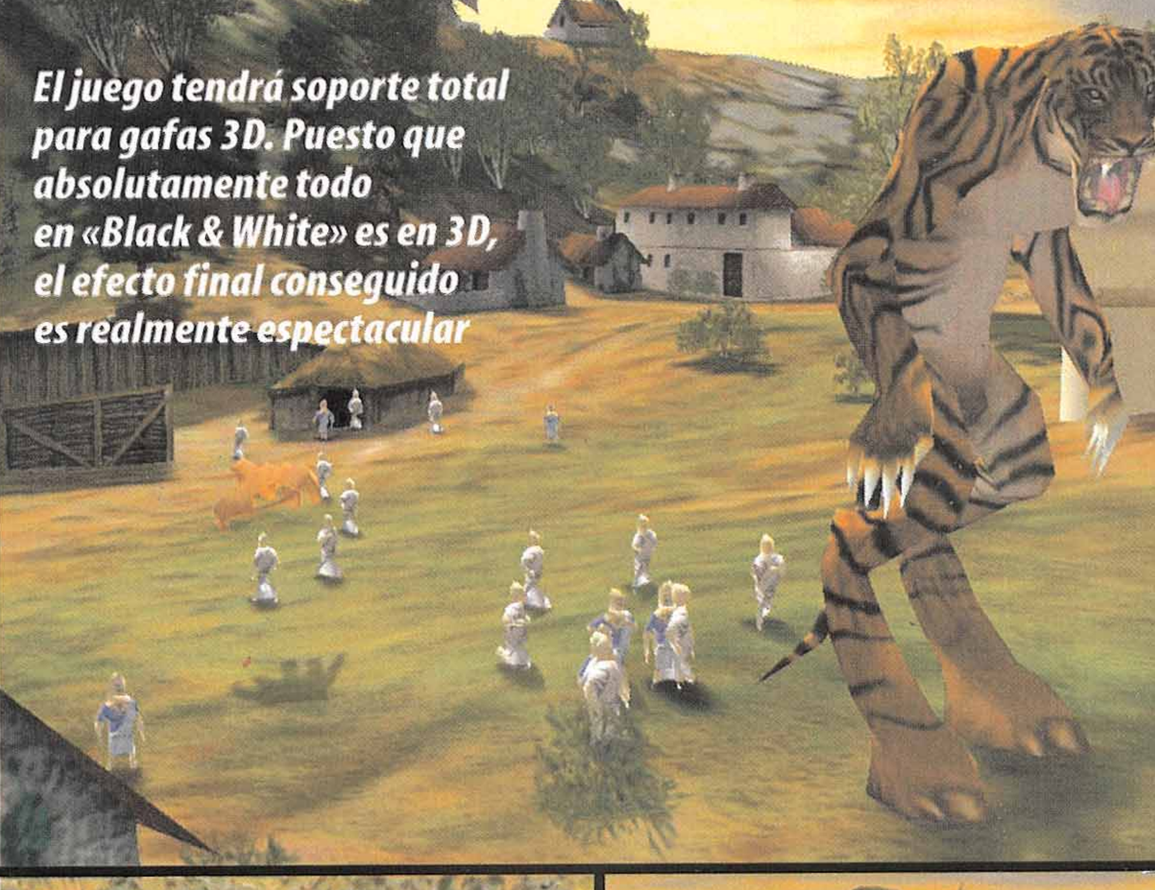
SER PADRES

Como afirma Molyneux, «Black & White» es un juego que pretende conseguir aquello que no se había logrado hasta ahora, la empatía total con el personaje que se maneja.
Tan sólo algunos títulos puntuales, como «Creatures», se habían acercado a un concepto semejante, logrando, además, un alto nivel en el apartado de Inteligencia Artificial, básico para alcanzar la meta propuesta. Sin embargo, «Black & White» quiere ir un poco más allá. La idea de que el jugador se vea a sí mismo como "padre" de una extraña criatura, es algo que, visto lo visto, no resultaría tan extraño en la versión final del juego.





«Black & White» utiliza, como una de sus armas principales en este sentido, contemplar como este ser que pasa a considerarse nuestro "hijo" crece y aprende, desde su más tierna infancia, obedeciendo todas nuestras órdenes y modificando su aspecto físico a medida que pasa el tiempo. La continuidad, además de la acción, que no se encuentra estructurada en fases sino que se contempla como un conjunto, contribuye a ensalzar esa sensación de vida y realismo que se pretende.
Para entender mejor ese nivel de crecimiento, basta contemplar las imágenes adjuntas, en que se puede apreciar como nuestra criatura puede llegar a muy diferentes estados, partiendo de su nacimiento y de ser un cachorro, hasta llegar a adulto, como si de un ser vivo se tratara.



El juego tendrá soporte total para gafas 3D. Puesto que absolutamente todo en «Black & White» es en 3D, el efecto final conseguido es realmente espectacular





incondicional, como un padre a su hijo y viceversa. Puedes pegarlo, ser cruel y, aún así, esta criatura continuará amándote. Existen una serie de detalles de tipo emocional incluidos en la historia que ayudan a que aumente la empatía con esta criatura. Basta con darse una vuelta por los estudios de Lionhead y ver como todos los miembros del equipo juegan y hablan de sus criaturas como si fueran realmente sus hijos. Si logramos nuestros objetivos finales, o no, es algo que sólo el público podrá decidir, pero es uno de nuestras metas más importantes."

LO FÁCIL SE HACE COMPLEJO

"Uno de nuestros primeros objetivos", continúa Molyneux, "fue diseñar un interface lo más sencillo posible, para que el usuario entrara sin ninguna complicación en el juego y no precisara del manual para ponerse delante de «Black & White». Se trataba, en pocas palabras, de alejarse de una gestión de iconos y contemplar un mundo en 3D tal cual, como un todo complejo que evoluciona a medida que se juega. El único icono existente es una mano, el puntero controlado por el jugador, que le permite una interacción total con el entorno. Al colocar esta mano en cualquier punto, la acción se dirige hacia ese lugar (...) El control directo se realiza sobre una criatura, de entre las varias que se pueden elegir. Y para los habitantes del mundo de «Black & White» esa criatura es su Dios, que se puede mostrar ante ellos, o no, dependiendo de cómo lo usemos. El jugador, al control esta criatura es el verdadero "Dios" de la acción (...) Otro de los aspectos que más nos han preocupado es el conseguir un nivel de detalle lo más elevado posible. Al acercarnos a uno de los aldeanos que pululan por el escenario podemos comprobar como las facciones de uno son distintas a las de otro cualquiera, y mientras el juego está en marcha, todo el universo, todo el escenario, está en constante cambio (...) Cuando comenzamos a manejar a nuestra criatura, el "Dios" del resto de los personajes que hay en el juego, es muy pequeña, como un recién nacido. No sabe apenas nada ni comprende ciertas cosas, pero podemos enseñarle a comer y a reaccionar ante ciertos acontecimientos. Somos responsables de su educación completa, de aquello que es bueno y malo. Una de las cosas que más me gusta hacer con estas criaturas es enseñarles a poner caras graciosas a los habitantes de las aldeas, que no es que sea el objetivo del juego, pero es algo que se puede conseguir. El objetivo es alcanzar el máximo en lo referente a IA en un juego. Richard Evans es el responsable en la actualidad de esta faceta, y resulta increíble lo bueno que es. Lo que ha conseguido es que la criatura sea capaz de aprender, básicamente, contemplando al usuario jugar. Es algo parecido a lo que ocurre con los niños. Ellos miran a los adultos e intentan imitar lo que estos hacen, y lo mismo ocurre con tu criatura. Si eres cruel con ella, ella lo será con los aldeanos. Si se es paciente con ella, la guías y la mimas, será más pasiva con los habitantes de los pueblos."

En este punto Peter Molyneux hace un inciso en algo más refinado aún en materia de IA, aludiendo a cómo se puede incluso enseñar modales a nuestra criatura, y cómo ésta los refleja en algunas de las más increíbles animaciones vistas jamás en un juego de ordenador.
Algo que resalta de toda la demostración de Peter Molyneux es comprobar cómo no se esfuerza tanto, como otros diseñadores, en hacer hincapié en el hecho de que se haya conseguido ser el mejor en tal o cual aspecto, sino en una filosofía de creación de juegos que busca siempre explorar nuevos caminos y alcanzar objetivos antes ni siquiera planteados. Su mirada inquisitiva trata de asegurar que hemos entendido esto, en concreto: "Sólo a través de la prensa y el público podemos estar seguros de que aquello que hacemos y queremos decir se entiende correctamente. Nunca lanzaremos un juego en el que podamos creer ciegamente, si nadie más cree en él. Hay tantos desarrolladores que están obsesionados y obcecados por una idea, que nunca toman en cuenta las opiniones ajenas."

UN MUNDO REAL...

Nuestra criatura se las puede apañar por sí misma si la dejamos "abandonada" en medio de la partida y volvemos un par de horas después, a ver qué ha ocurrido. Todo se centra, básicamente, en su educación y adiestramiento; incluso podemos enseñarla a comer humanos o sólo vegetales, y haga lo que haga, ►

Al comienzo del juego sólo es posible elegir como criatura un león, un mono o una vaca. Más tarde, diversos cambios nos permitirán alterar nuestro ser en una posibilidad entre más de veinte diferentes, aunque sean radicalmente distintas a la criatura de origen, como una tortuga, un lobo, un oso, etc.

todo tendrá un efecto posterior en la acción a desarrollar. Puede, además, crecer de maneras muy diferentes, en un sentido físico. Podemos obtener un ser obeso o uno prácticamente anoréxico. Y el escenario de aprendizaje es también increíblemente vasto, pudiendo enseñar desde magia a combatir cuerpo a cuerpo.

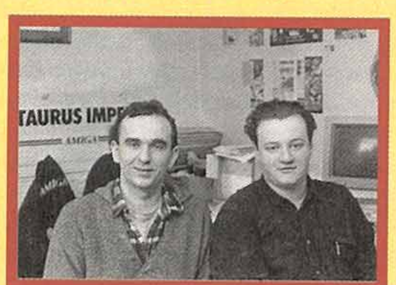
Los combates, especialmente contra otras criaturas —o "dioses", si se prefiere— son momentos realmente espectaculares. Si en una pelea nuestra criatura es herida, 24 horas después su cuerpo mostrará cicatrices. Si no aprende a defenderse bien, cuanto más pelee, más reacia se hará a afrontar un nuevo combate. Preguntado sobre el aprendizaje que hace la criatura por sí misma en estos casos, Peter comenta: "Si lucha y es herida, huirá. Pero, si le decimos que se quedé allí y combata hasta la extenuación, o hasta morir, lo hará por la sencilla razón de que somos sus amos, y hace todo aquello que le digamos." Las animaciones que Lionhead ha conseguido en estas secuencias son tan increíbles que pueden sacar los colores al juego de lucha más pintado. Pese a que los personajes en liza son tan peculiares como una vaca o un león, los movimientos son los más fluidos y realistas vistos en mucho tiempo. Tanto que en Lionhead se están planteando la posibilidad de dejar el control en manos del jugador durante estas secuencias.

Muchos de los aspectos vistos hasta ahora del juego, y sobre todo en lo referente a la IA pueden aparecer como un simple trabajo, por parte de los programadores, de crear un enorme árbol condicional, repleto de atributos y parámetros que se añadan al juego, sin llegar a entrar en el verdadero terreno de la Inteligencia Artificial (algo, por ejemplo, que es bastante notorio en juegos como los de la saga «Command & Conquer»). Pero al insinuar esta posibilidad, Peter salta, de nuevo, con renovadas energías para precisar todo en este punto. "No existen parámetros ni atributos, tan sólo un enorme número de variables sobre las que el programador no realiza un control real. No existe un sinfín de "si" condicionales, algo como "si tu criatura hace esto, entonces que reaccione de este otro modo". No. Se trata de que esta criatura sea capaz de dirigirse a sí misma. Es la experiencia que acumula en muy diversas situaciones la que le lleva a comportarse de un modo u otro, y eso es lo que hace de «Black & White» algo único. Si hubiésemos incluido cualquier tipo de órdenes condicionales en el juego, se habría ido al garete toda la simulación. Hay que olvidarse, por otro lado, de cualquier cosa relacionada con, por ejemplo, redes neurales ni cosas por el estilo. Es todo el trabajo y el talento de Richard Evans los que ha conseguido esto, junto a mi experiencia con simulaciones. El único "truco" que tiene «Black & White» en cuanto a IA es que una criatura no nace vacía de conocimientos. Posee unas directrices muy simples, por las que sabe cosas muy básicas como que un árbol puede pesar, que una vaca está hecha de algo que puede ser carne y puede resultar comestible, etc. Pero, por ejemplo, muchos de los que están realizando tareas de testeo con el juego han conseguido cosas que yo nunca pude imaginar que serían posibles. Han logrado que su criatura se asuste, sea curiosa, mala, sea capaz de dar órdenes a otras criaturas... la lista es interminable. Incluso se pueden enamorar, algo que no sólo es posible en el modo de un jugador, sino en modos multiusuario. Es difícil convencerse de que algo parecido a reacciones químicas se estén produciendo en el "cuerpo" de la criatura, como si fuera una entidad viva. Para hacer posible la simulación de «Black & White» debemos asegurarnos que muchas de las cualidades que entendemos como humanas han de estar presente en el juego. Mi objetivo real es que alguien que no esté jugando, pero contemple el juego, pueda decir "sé porque esa criatura necesita dormir: está cansada, insegura y está evolucionando". Para conseguir esto necesitas disponer de un universo real, complejo, cambiante y vivo. Comprendo que puede resultar complejo explicar el funcionamiento de un cerebro y de cómo o por qué

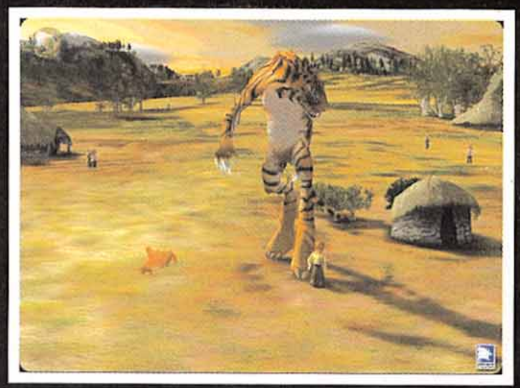
ÉRAMOS TAN JÓVENES...

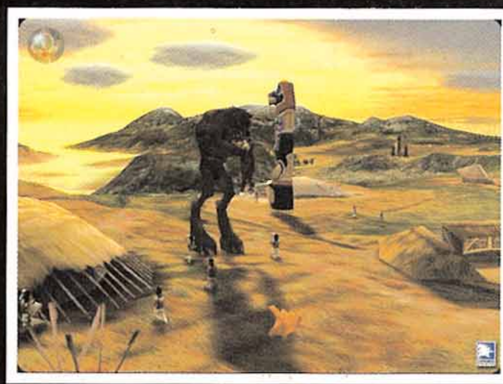
Hace más de una década, un par de jovenes ingenieros informáticos que trabajaban creando aplicaciones para empresas, fundaron su propia compañía, Taurus (el nombre se debía a que ambos eran Tauro), al tiempo que creaban una división, dirigida a otros asuntos menos "serios", a la que dieron el nombre de Bullfrog. Eran sólo dos, Peter Molyneux y Glen Corpes, pero pronto se dieron cuenta de que les gustaba más hacer juegos para Bullfrog, que aplicaciones informáticas con el nombre de Taurus, así que ficharon a unos cuantos amigos y comenzaron a trabajar en un juego para Amiga al que llamarían «Populous».

Molyneux confiesa que, hoy día, no se imagina a sí mismo haciendo ninguna otra cosa. Vive para hacer juegos y disfruta con ello. Y, por supuesto, no se contempla el ombligo considerándose como un gurú de la industria, aunque lo sea. Admira el trabajo de gente como Miyamoto y confiesa que habría sido feliz si hubiera podido hacer algo como «Zelda». Sus juegos favoritos ahora mismo son «Homeworld», «Quake III», y espera echarle el guante a «Civilization III» en cuanto esté preparado.



Hay muchas cosas que el gran público no sabe de Molyneux, como los problemas de dislexia que sufrió en la escuela, o que le gusta trabajar en grupos pequeños. No se arrepiente de la venta de Bullfrog a Electronic Arts en absoluto, pese al éxito de la compañía que él fundó. De hecho, hoy en día en Bullfrog trabajan más de 250 personas, algo que no va con su filosofía y por lo que, muy probablemente, se quiso desligar de su antiguo equipo. Algo que, en cualquier caso, no ha sido obstáculo para que continúe desarrollando su pasión. Hacer juegos.





El modo de juego para un solo usuario está diseñado como un conjunto de acontecimientos no lineales basados en un mundo persistente, que pueden derivar en múltiples finales

hacemos esto o lo otro, pero todo se resume en que si se juega y se consigue una empatía real con la criatura, entonces habremos logrado nuestro objetivo principal."

Estos son los datos básicos sobre el juego, el control sobre una criatura que aprende y evoluciona. Que controla a su "propia" gente, en un entorno que reacciona a ciertos actos pero, ¿es posible una evolución real de un personaje o de un ente en un mundo en el que las situaciones básicas están definidas? Según Peter, "nada está predefinido en el juego. Si se ha leído a Asimov, es fácil aceptar ciertos principios. Asimov escribía sobre robots cuyo comportamiento se basaba en tres leyes: no podían matar a un hombre, no podían dañar a un humano por acción u omisión y debían obedecer a un ser humano así como preocuparse de su propia supervivencia, excepto si se veía afectada por las dos primeras leyes. Bueno, pues así, más o menos, es como tu criatura actúa. Ella cree en ti y te ama de manera incondicional. Hará cosas que sean satisfactorias para ti, y finalmente, se ocupará de su supervivencia. Pero el desarrollo final de la acción dependerá de lo que el jugador haga. Es como un libro en blanco. No existen en el juego cortes drásticos en los que aparezcan secuencias cinemáticas no interactivas pero, puesto que la criatura cambia y evoluciona, y se trata de un momento de cierta intensidad dramática, todo el entorno reacciona a estos cambios. Sí, se puede hablar de rol. Sí, puede ser interpretado como una mascota virtual. Hay estrategia y hay combates... Hay de todo. En la práctica es una evolución del concepto de todos los juegos en que he trabajado, y en el que todos los errores anteriores se han rectificado."

"Al estar en un mundo real puedes hacer todo aquello que quieras. Puedes obligar a tu criatura a que haga sus necesidades fisiológicas en el suelo, y esa materia "orgánica" servirá como abono y hará que la vegetación florezca. Así que enseñar esto tendrá sus beneficios. E, incluso, en modo multiusuario nuestra criatura puede hacer eso mismo encima de un rival, tras un combate. Existen tantas posibilidades que son innumerables. Por ejemplo, podemos introducir un CD de música en el ordenador y enseñar a la criatura a bailar. Y no sólo aprenderá, sino que lo hará en tiempo real reaccionando al ritmo de la música. Veamos otro aspecto, relacionado con las peleas. Si nuestra criatura es herida, su cuerpo se verá afectado por cicatrices, como ya mencionamos, pero podemos enseñar a la criatura que al golpear estas cicatrices, en un enemigo, por ejemplo, se puede dañar más. Si observamos una criatura con muchas ¡cicatrices, sabremos que es agresiva y dispuesta para la lucha."

... UN MUNDO MÁGICO

El jugador comienza su "carrera" como dios convirtiendo a los aldeanos, en un intento por persuadirlos de que le adoren. Una vez convertidos en sus devotos adoradores pueden ser utilizados para ciertas funciones vitales durante el juego. Si los convocamos a acudir a nuestra ciudadela, podemos hacer que lleven



El diseño de las múltiples criaturas que aparecen como deidades en el rico universo de «Black & White» ha sido uno de los apartados más cuidados de todo el proyecto. La originalidad desbordante de los diseñadores, con Molyneux a la cabeza, queda patente en todo momento.

a cabo diversos rituales en nuestro honor. A medida que cantan y bailan alrededor de su lugar de culto crean un corriente de energía vital, que más tarde será utilizada como ingrediente básico de los hechizos que podremos invocar.

"La magia es importante en el juego", dice Peter, "y el modo de obtenerla es hacer que la gente crea en ti, en su Dios. Cuanto más te adoren, más crecerá el nivel de magia a tu disposición. Y pequeños actos como erigir un totem servirá de indicación a tus seguidores de que es el momento de que te alaben, recen y te den poder. Cuanto más devotos sean, mayor será el nivel de energía vital que producirán. Existen muchos y diversos hechizos, así que si crees que tu aldea puede ser atacada, sólo necesitas crear un escudo defensor que se alimentará de la fuerza vital de los aldeanos. La invocación de hechizos es muy simple, así que tu criatura aprenderá mirando lo que haces, y después podrá hacerlo también. Siempre que el jugador haga algo que pueda ser nuevo o interesante, su criatura se fijará en esa acción. Podrá sonreir, llorar o reir, pero siempre aprenderá."

"Como diseñador", continúa Peter, "siempre ha sido un desafío el crear un producto que sea capaz de satisfacer a todo tipo de jugadores. Lo que hemos hecho es lo contrario: un juego que el jugador adapte a sus gustos. Si lo desea puede centrarse en adiestrar a su criatura y dejar el resto a cargo de la IA para que mire por los aldeanos, o bien jugar un papel más activo y hacer que la criatura aprenda de un modo más mimético. Si no procuramos alimento para nuestros aldeanos acudirán a nosotros para que lo hagamos. Pero si no tomamos medidas, simplemente buscarán a algún otro que lo haga. Llamo a estos personajes los "inocentes". No llegan a ser violentos en ningún momento, tan sólo quieren sobrevivir y adorarte, bien sea por amor o por miedo. Y también son capaces de aprender, aunque el sistema que utilizan puede llegar a parecer increíble. Si les damos una pelota aprenderán a lanzarla y a darle patadas. Pero si les dejamos solos y regresamos al cabo de un tiempo, es incluso posible que nos encontremos con que han diseñado un campo de juego y podemos sentarnos a contemplar cómo juegan y hasta podemos hacer que nuestra criatura juegue con ellos. Eso sí, lo más probable es que dado su tamaño acabe aplastándolos a todos (...) Es fácil imaginar que si estos aldeanos son tan inteligentes y capaces de aprender de este modo, por qué han de volverse tan dependientes de nuestra criatura. Pero es así, por la sencilla razón de que es más fácil para ellos depender de algo o alguien que les cubre sus necesidades básicas, que tratar de solventarlas por sí mismos. Al fin y al cabo, es su Dios. En cuanto se vuelven dependientes, comienzan a olvidarse de realizar ciertas tareas. Y un poco de adoración y mucho juego es bastante mejor que el trabajo. Si existiera Dios y estuviera preocupado de nosotros, nos diera de come y nos facilitara la vida nos volveríamos perezosos e indolentes, y no seríamos capaces de hacer nada por nuestra cuenta."

Pero aún hay algo más en «Black & White», y es que no estamos solos en el universo. Cuando comenzamos a jugar y mientras expandimos nuestra influencia por el mundo, otros "dioses" harán lo propio en otro punto. Inevitablemente nos acabaremos enfrentando a ellos en combates en los que la magia es fundamental. Según explica Peter, "desde el mismo comienzo el juego construye un enemigo que es exactamente lo opuesto a lo que nosotros hayamos conseguido. Si hemos creado un mundo lleno de armonía, paz y belleza, nuestro oponente final será la quintaesencia de la maldad. Es el reflejo en el espejo."

D.D.F.

Flash

Guillemot ha adquirido la compañía Hercules, dedicada al desarrollo y distribución. Claude Guillemot, presidente de la corporación explicó que la intención de Guillemot es con esta operación es reforzar sus productos en el cada vez más competitivo mercado. La firma Hercules seguirá estando presente en los productos de la corporación. Uno de los primeros es la tarjeta 3D Prophet DDR-DVI.

Intel ha anunciado la puesta a disposición de el procesador Pentium III a 800 MHz, que está construido en una arquitectura de 0,18 Micras. Intel ha insistido en que este nuevo procesador es el más rápido disponible para ordenadores de sobremesa.

Western Digital ha sido la primera firma en producir a gran escala un disco duro que parece superar el listón de velocidad actual para ordenadores de sobremesa. La unidad de 7200 RPM, WD Caviar de 10,2 GB por plato aporta también mejoras en la plataforma mecánica, acústica y resistencia a impactos.

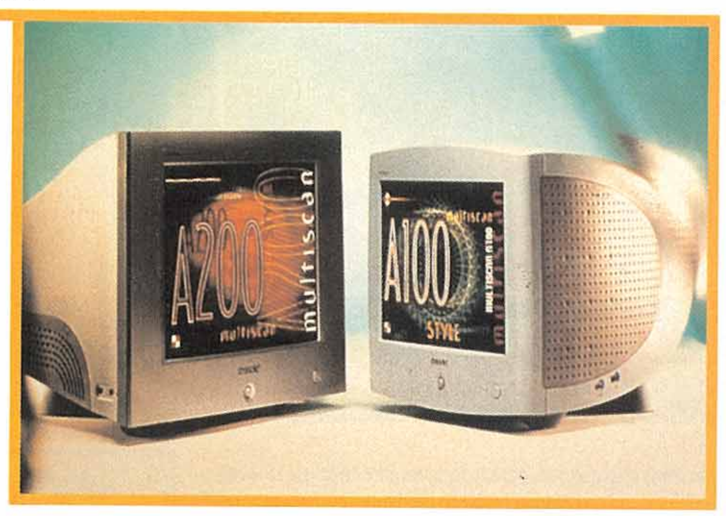
Un reciente estudio del Sector Informático concluyó que el 62% de los usuarios de equipos informáticos volvería a comprar la misma marca, y el 74% acudiría al mismo punto de venta. Esta satisfacción fue comparada con otros sectores de electrodomésticos, resultando el primero el mejor parado.

Se ha presentado un reproductor de CD portátil compatible con formato MP3 denominado Mambo-X P300. Es, salvo sorpresa, el primer reproductor en el que podemos utilizar CDs con cientos de archivos de música en MP3. No requiere ninguna computadora o conexión a Internet. Esto nos dará la oportunidad de llevar una buena colección de títulos en un formato portátil y de gran calidad.

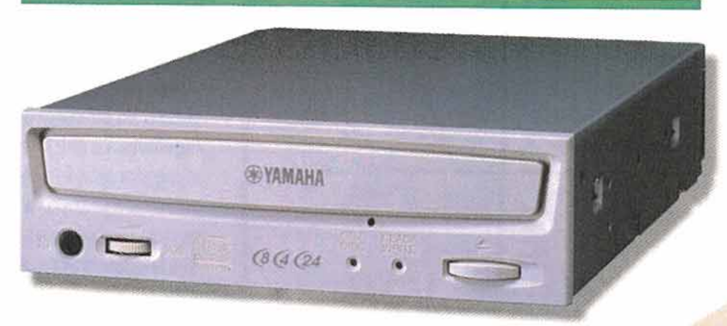
Buena imagen, también por dentro

Sony rompe con las formas tradicionales de los monitores lanzando al mercado los nuevos **Multiscan A100 y A200** con un diseño exclusivo orientado a las líneas de vanguardia. Con un estilo más sofisticado de perfiles más suaves y diferentes colores, la serie A armoniza con el entorno de las oficinas y hogares de diseño más contemporáneo. El atractivo visual está acompañado de unas avanzadas prestaciones de funcionamiento. Con 15 y 17 pulgadas de tamaño de pantalla respectivamente, hacen uso de la tecnología FD Trinitron que permite ofrecer una excelente calidad de imagen. Calidad, diseño pantalla de alto contraste "Hi-Con" y precio competitivo son las cualidades que ponen a la serie A en una posición destacable del mercado tanto doméstico como profesional. Una de las innovaciones más llamativas es el Joystick DisplayMouse destinado a manejar de forma sencilla el monitor.

Más información en www.sony.com



Grabación sin sustos ni esperas



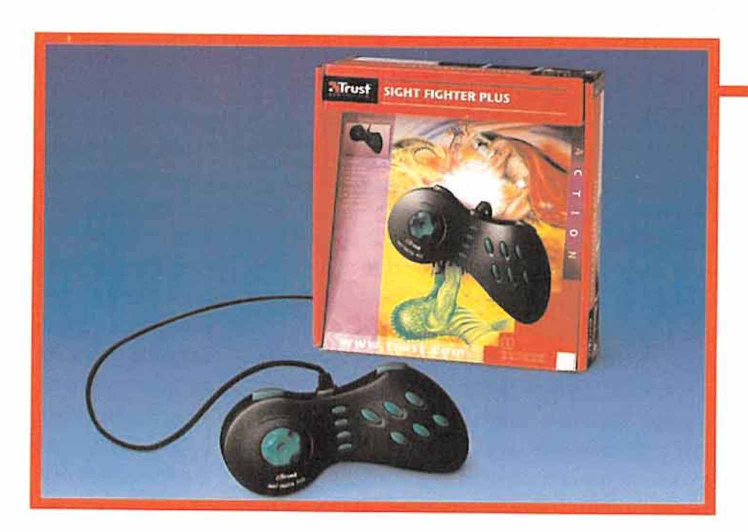
Atendiendo al momento de significativa bajada de precios de los grabadores de CD, hemos encontrado un dispositivo de **Yamaha** que destaca como el que mejor equilibra las prestaciones de fiabilidad y velocidad de escritura. El grabador **CD-R /RW 8424** de Yamaha tiene una velocidad 8X en escritura para CDR (CDs comunes vírgenes) y de 4X en CDR (CDs regrabables). También en lectura tiene un buen nivel de transferencia de datos de 3600 KB/seg, funcionando a una velocidad de 24X. Estas especificaciones le permiten realizar una grabación de un CD estándar de 74 minutos de audio digital en sólo 9 minutos. El Yamaha CD-R /RW 8424 cumple la norma ISO9660 para formatos de audio CD y CD-DA resultando un magnífico medio para realizar backups. Adicionalmente también soporta varios formatos específicos para la utilización de la plataforma como Karaoke. Este dispositivo dispone de versiones SCSI externo, interno e IDE interno.

Más información en www.yamaha.com

Escaneados instantáneos

Hewlett Packard aporta nuevos niveles de velocidad y calidad de escaneo. El nuevo escáner **HP ScanJet 5300C** está dirigido al entorno de usuarios profesionales. La excelente calidad de imagen y los resultados profesionales se consiguen mediante su resolución óptica de hasta 1 200 ppp y el software HP PrecisionScan 3.0, una solución de escaneado inteligente. El nuevo escáner de HP realiza todas las funciones a una increíble velocidad de forma que puede escanear páginas completas de texto o una foto de 10x15 cm dentro de Microsoft Word en menos de 50 seg. La conexión al PC puede ser de puerto paralelo o al USB. El único botón de escaneado y la característica "inteligente" han sido creados para ofrecer múltiples opciones de escaneado orientadas a aplicaciones profesionales comunes que ayudan al usuario evitándole una gran parte del trabajo. Aparte el software incluido es muy completo y comprende programas de retoque fotográfico como Adobe PhotoDeluxe.

Más información en atención al cliente, teléfono 902 150 151



En acción ininterrumpida

Trust ha introducido en el mercado un gamepad ideal para jugadores entusiastas de los juegos de acción. El **Trust Sight Fighter** es perfectamente manejable, contando con un D-Pad de 8 direcciones y seis botones de disparo más otros dos de autodisparo. La instalación del Sight Fighter es tan sencilla como conectar el cable al puerto de juegos, pues no necesita de ningún tipo de control software adicional.

En su construcción encontramos un buen grado de robusted y con gran fiabilidad en los botones y un buen ajuste ergonómico para cualquier usuario.

El precio aconsejado del Trust Sight Fighter Plus es de 1860 Ptas., IVA incluido.

Más información en www.trust.com

El primer equipo de la nueva "ola"



Centro MAIL incorpora un nuevo modelo a su ya conocida gama de Ordenadores Tecnowave. El **Tecnowave Home 600** se suma a una gama de ordenadores capaz de adaptarse a las necesidades de cualquier usuario en entornos profesionales y domésticos. La carcasa que presenta el Tecnowave 600 es de se semitorre ATX Enlight 523S. Robusta, bien refrigerada y con una fuente de alimentación capaz de proveer de potencia a una extensa colección de periféricos conectados simultáneamente, la caja cumple con la normativa ergonómica de la CE y no requiere el uso de tornillos salvo para las unidades de disco, internas. La placa madre con la que cuenta el equipo es el modelo VIA V6BX a 100 MHZ ATX con chipset BX, un bus AGP, 5 PCI y 2 ISA, tres zócalos de memoria DIMM donde se han instalado 64 MB y un microprocesador la gobierna Pentium III 600 MHz con 512 KB de caché integrado. La tarjeta de vídeo es una ATI Xpert 98 AGP 8 MB capaz de soportar resoluciones de 1 600x1 200 gracias al chipset ATI Rage 128. El CD de 48X y un gran equipamiento multimedia están también incluidos, resultando el un producto versátil y de gran calidad dentro de su gama. El precio del Tecnowave 600 Home es de 229.900 Ptas., IVA incluido.
Más información en el teléfono de atención al cliente: 902 17 18 19

La cámaraque todo lo ve

Creative labs tiene en su haber varias cámaras digitales para PC, también llamadas webcams, pero el último de sus lanzamientos, **WebCam Go**, va más allá situando el listón muy por encima de lo que estamos acostumbrados. Se trata de una innovadora cámara, sencilla para su utilización en Internet, que nos da la posibilidad de capturar imágenes digitales "sobre la marcha". Mantiene como es lógico todas las prestaciones de una cámara tradicional basada en Internet, desde establecer una cámara espía hasta realizar una videoconferencia.



Con un diseño muy compacto y una memoria de 4 MB, puede también funcionar como una cámara digital portátil independientemente de la conexión al PC almacenando hasta 200 imágenes en resoluciones de 320x200 ó 90 a 640x480 a todo color sin necesidad de disquetes o tarjetas de memoria. También se incluye un muy útil conjunto de aplicaciones para sacar el máximo partido a la WebCam Go. El precio recomendado de la WebCam es de 28.500 Ptas. (IVA incluido).
Más información en teléfono de soporte técnico e información: 91 662 51 16

De fórmula clásica

Para aquellos que en las pasadas fechas navideñas adquirieron una flamante plataforma de juegos, **Logic 3** ha incorporado a su lista de periféricos dos controladores que deben tenerse en cuenta. El **TopDrive GTO** para **PlayStation** es un volante de carreras que reúne un buen conjunto de prestaciones con un precio muy ajustado. Totalmente compatible con Dual Shock, dispone de mandos de acelerador y freno analógicos en el cuello del volante y un control de sensibilidad ajustable. La sujeción se realiza con una mordaza muy fácil de acoplar a cualquier superficie de mesa.
El otro controlador que destacamos de la serie de Logic 3 es un Pad para PC que viene en dos versiones: **PC Raider y PC intruder**. Ambos modelos poseen un diseño ergonómico con botones independientes de disparo y una sencilla instalación, pero lo mejor es que son adecuados para cualquier tipo de juegos. Disponen de 8 botones y un D-pad de 8 direcciones, y el modelo Raider tiene además micro-conmutadores para diferentes modos de funcionamiento y disparo automático. Los productos de Logic 3 son distribuidos por Herederos de Nostromo.
Más información en el teléfono de atención al cliente de Herederos de Nostromo 91 304 39 78.

En vanguardia de las tres dimensiones

El mes pasado evaluamos el comportamiento de la tarjeta 3D Prophet de **Guillemot**, pero para completar esa información es necesario dar un vistazo a la última versión de este sensacional producto, la tarjeta **3D Prophet DDR-DVI**. Con resoluciones de hasta 1 920x1 440 en 32 bit de color y 2 048x1 536 en 16 bit, un RAMDAC de 350 MHz, y soporte para OpenGL y DirectX 7, la capacidad para representar los efectos más avanzados quedan fuera de toda duda.
Aparte de las más altas prestaciones en proceso gráfico y calidad de imagen disponible en la actualidad esta nueva versión, la conexión DVI, hace posible la reproducción de imagen en dispositivos digitales, tales como pantallas planas de plasma, monitores CRT digitales o proyectores LCD, aumentando significativamente las prestaciones de la tarjeta y abriendo, así, un amplio margen de posibilidades para aplicaciones de carácter más profesional.
Las siglas DDR (Double Data Rate RAM) corresponden a un tipo de memoria destinada a acelerar la velocidad de proceso del corazón de la tarjeta, el GeForce 256, aumentando el ancho de banda para la transferencia de datos con el procesador. El ancho de banda de 4,47 GB/seg y la capacidad de procesar dos datos por ciclo de reloj doblan la tasa de transferencia de la tarjeta.
El precio de la 3D Prophet DDR-DVI es de 61.990 Ptas. IVA incluido.
Más información en www.guillemot.com



¿Hay quién de más?

Puma | Ka | Escort | Taurus | Explorer | GT 90 | Fiesta | Focus | Mondeo | F150 | Mustang | Cougar

12 coches por sólo 2.995 Ptas*

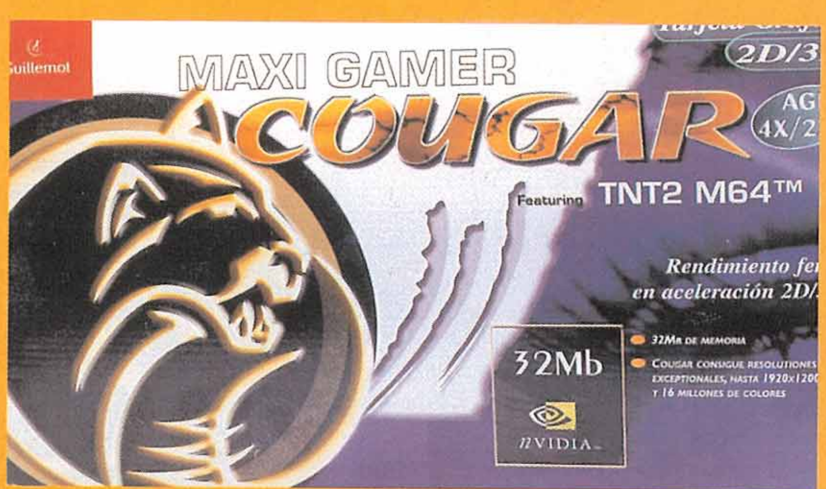
**P.V.P. recomendado con transporte, IVA e impuesto de circulación incluido. En Península, Baleares y Canarias. Plan Renove incluido. No acumulable a otros descuentos. Válido para productos en stock.*





hasta donde llegue tu imaginación





Desenfunda, vaquero

Act Labs ha creado un sistema de control para juegos de disparo que proporciona un mayor realismo y un manejo mucho más intuitivo. Consta de dos pistolas de infrarrojos, un controlador de orientación para la palma de la mano que integra varios tipos de funcionamiento según el programa con el que va a ser utilizado y un soporte para las pistolas. Es compatible con la mayoría de los chipsets de aceleración gráfica y monitores convencionales.

La función del controlador adicional para la mano varía dependiendo del tipo de funcionamiento que le queramos dar. Puede utilizarse para determinar el movimiento del personaje que controlamos, pero el más común responde al control de la orientación, emulando el manejo del ratón. De este modo se complementa el uso de una pistola para juegos de disparo en primera persona al estilo «Quake». El GS nos da también la posibilidad de utilizar ambas pistolas simultáneamente tanto en un solo jugador como en juegos típicos de puntería en dos jugadores.

La respuesta, en términos de precisión del GS, es más que satisfactoria. Después de su instalación y de ser calibrada puede funcionar en monitores de grandes dimensiones en un amplio rango de distancias. Con un cable de unos dos metros de largo, al soporte la puede hacerse puntería con el haz situado a tan solo un palmo del monitor en distancias de casi dos metros con total precisión. Incluso en resoluciones de 1 600x1 200 consigue una exactitud al píxel. Es en el controlador adicional y no en la pistola donde encontramos cierta imprecisión, y dificultad de control, sobre todo para situaciones de juego que requieren velocidad de respuesta. Aparte es evidente el cuidado que sus creadores han puesto en la estética. El diseño del sistema es futurista y a la vez muy estilizado, pero lo más importante es que resulta cómodo en usos continuados.

Existen, juegos indicados para el Act-Labs GS, como «Jungla de Cristal» 2ª Trilogia (Fox Interactive), «Top Shot» (Activision), «Ed Hunter» (Synthetic Dimensions), «Cabela Sportsman Challenge» (Activision) y algunos más. No obstante, puede utilizarse con otros juegos, generalmente arcades 3D como el que antes hemos citado. Puede encontrarse una lista de juegos compatibles actualizada en http://www.act-labs.com/gszone/gszonegames.htm.

• Producto: **GS GUN SYSTEM** • Fabricante: **ACT-LABS** • Compatibilidad: **PC WIN 95, 98, 2000/PUERTO DE JUEGOS** • Distribuidor: **HEREDEROS DE NOSTROMO** • Valoración: **84** • **Precio: 19.990 Ptas. IVA incluido (120,14 €)** • Más información: **91 304 39 78.**

Equilibrio económico

La Maxi Gamer Cougar se sitúa en un margen del mercado más asequible que las tarjetas de alta gama, pero cuenta con el chipset de Nvidia Riva TNT2 M64 que, como su predecesor, dispone de completo soporte para los API´s ICD OpenGL y DirectX 7.0. Aúna un buen equilibrio entre rendimiento, versatilidad y precio, y este último es de hecho el aspecto más atractivo de la tarjeta.

Sus prestaciones se sitúan a medio camino entre las versiones TNT2 y TNT2 Ultra del mismo Chipset. La variante de este sensacional procesador incorpora 64 bit de memoria de interfaz que proporciona una mejor capacidad en el rendimiento del frame buffer. Esto parece ser que aumenta en gran medida el flujo de información con la que trabaja en procesador en la ordenación de frames, pero lo cierto es que es muy difícil de apreciar realizando pruebas con juegos, pues el incremento de velocidad no es significativo. Esta característica sí parece ofrecer al procesador mayor estabilidad. Es decir, que en niveles de sobrecarga gráfica es menos probable que el ordenador deje de responder, aunque esto no suponga un aumento en el rendimiento de la tarjeta.

Pero a pesar de que la tarjeta posee unas buenos niveles de rendimiento en resoluciones bajas y medias hasta 800x600, cuando la Cougar trabaja con un máximo grado de detalle en altas resoluciones es necesario sacrificar el uso de los 32 bit de color. Esto pasa en la mayoría de los juegos de acción en primera persona donde la velocidad es un factor crucial y en general en aquellos que posean un entorno gráfico complejo.

Teniendo en cuenta el ajustado precio de la tarjeta, el hecho de no contar con un rendimiento a la última queda en segundo plano. Recordemos que Cougar está destinada a resultar más asequible y no a revolucionar las prestaciones actuales, pues la firma ya tiene otros productos en la gama alta. Por este motivo, es recomendable para los usuarios con un poder adquisitivo menor que espera, sin embargo, poder disfrutar del software más novedoso. Como curiosidad, diremos que muy pronto va a llegar una nueva versión con múltiples salidas y con la capacidad de editar vídeo en los formatos estándar.

Producto: **MAXI GAMER COUGAR** • Fabricante: **GUILLEMOT** • Compatibilidad: **PC WIN 95, 98, 2000, AGP** • Distribuidor: **GUILLEMOT** • Valoración: **79** • Precio: **23.990 Ptas. IVA incluido (144,18 €)** • Más información: **www.guillemot.com**

BiblioManía

DIVULGACIÓN



El Tamiz de las Cenizas Amargas

La colección de libros, basados en el juego de rol Vampiro: La Mascarada, con el título La Alianza del Grial, tiene en este ejemplar su primer título, una obra que nos meterá de lleno en el mundo de los vampiros y que, gracias a su autor, podremos disfrutar de lo lindo con su narrativa. Un título que no debe faltar en toda la biblioteca de los fans de Vampiro, para poder aumentar esta fantástica colección.

Editorial: La Factoría de Ideas • Páginas: 270 • Precio 1.195 Ptas. (7,18 €) • Nivel: Medio

DIVULGACIÓN



El Mapa de los Sueños

Este libro es la guía imprescindible que se debe tener para poder navegar por el inmenso mundo de historias que supone una de las grandes sagas de ficción de los años 90, The Sandman, y donde se podrán encontrar todos los datos que los adictos a estas historias pueden necesitar. Un sobresaliente para los autores que han realizado una excelente recopilación de datos de The Sandman.

Editorial: La Factoría de Ideas • Páginas: 140 • Precio 1.995 Ptas. (11,99 €) • Nivel: Medio

APLICACIONES



OFFICE 2000 EXCEL

Esta guía rápida ayudará al lector a encontrar todas las dudas que le surjan a utilizar la última edición de la hoja de cálculo de Microsoft, donde podrá encontrar una buena cantidad de ejercicios prácticos para ayudar al aprendizaje del mismo, desde empezar a trabajar guardando o creando hojas de trabajo, hasta convertirse un verdadero, además de otros datos de muchos interés.

Editorial: Paraninfo • Páginas: 308 • Precio 2.200 Ptas. (13,22 €) • Nivel: Principiante

APLICACIONES



Microsoft FrontPage 2000

Con la Biblia de Microsoft FrontPage 2000 los lectores podrán aprender hasta el último dato referente a la última versión del programa de Microsoft para la creación y publicación de páginas Web, estando estructurado de manera que aprender y perfeccionar será cuestión de seguir los pasos que nos propone esta genial obra de la editorial Anaya Multimedia.

Editorial: Anaya Multimedia • Páginas: 896 • Precio 6.995 Ptas. (42,04 €) • Nivel: Medio - Avanzado



-Campaign Setting-

SOFTWARE EN CASTELLANO

Baldur's Gate™

Un RPG para morirse

Enorme Épico, Extraordinario

PC Gaming World

El mejor RPG de AD&D nunca visto

Home PC 95%



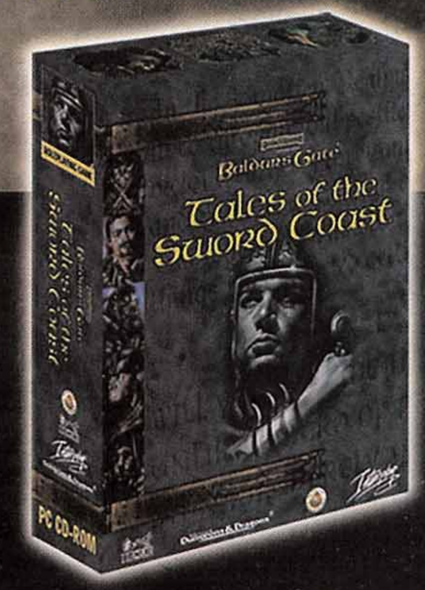




Baldur' s Gate es un RPG en tiempo real de nueva generación con gráficos isométricos ambientado en el mundo más famoso de Advanced Dungeons&Dragons: The Forgotten Realms.

- Explora un gigantesco mundo repleto de enigmas realizado en SVGA de 16 bits.
- Crea tu propio personaje de las 6 razas AD&D con 26 clases y subclases diferentes.
- Lleva al límite tu destreza como líder jugando partidas de hasta 6 personajes.
- Invoca más de 100 hechizos.

BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST ¡¡AHORA JUNTOS!!



www.interplay.com



Advanced Dungeons&Dragons®



Interplay

Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es





Tras mis viajes por los inhóspitos parajes de Norrath, he ido apuntando en mi diario de navegación aquellos puntos estratégicamente –y a mi consideración– importantes para todo aventurero de «Everquest». Usando la función de "/loc", descubriremos las dos coordenadas que nos llevarán al lugar en cuestión.

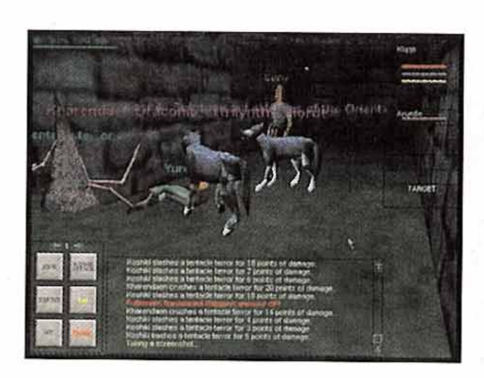
Viajes por Norrath

Primeramente, para los no iniciados o profanos en la materia, decir que el "LOC" es una útil función del entorno de «Everquest» que nos ofrecerá una longitud y una latitud relativas al mundo de Norrath, con las cuales y en conjunción con la habilidad Sense Heading que nos dice el punto cardinal hacia el que estamos mirando, nunca tendríamos por qué perdernos.
Aconsejo, basándome en mi experiencia, disponer de un cuaderno y un bolígrafo, o en mi caso, de papiros, pluma y tintero, para anotar cada vez que creamos conveniente la "LOC" del lugar en el que nos encontremos.
En mis viajes por tierras del Sur fui encontrándome con compañeros españoles de la cofradía "Diablos de Hispannia" que, gustosos, se ofrecieron para guiarme por aquellos lugares, tan extraños para mí, y a cotejar los lugares que teníamos marcados cada uno en nuestros cuadernos de viaje.
Así, pude apuntar los siguientes lugares que a continuación comparto con todos vosotros para que podáis usarlos a discreción y para permitiros viajar con total libertad y no tener que veros limitados a los alrededores de la ciudad que ha criado a nuestro personaje:

ISLA DE FAYDWER

The Greater Faydark: Dado que aquí os ofrecemos las Localizaciones de una isla entera, el nivel de los monstruos variará del 1 al 40, o incluso más alto:
Felwithe: -2000, -2400
Lesser Faydark: -2400, -1000
Butcherblok Mountains: -1500, 2400
Crushbone: 2400, 0
Teletransportador: -2000, -500
Campamento de bandidos: -1200, -700
Campamento orco: 1800, -100
Ruinas: 500, -400
Ascensores hacia Kelethin:
100, 200
1000,200
100, -100

Steamfont Mountains:
Lesser Faydark: 700, 2000
Akanon: -1900, 600
Molinos: 0, -500
Ruinas: -1800, 1700
Primer campamento Kobold: 1800, 1200
Segundo campamento Kobold: -800, 1800



Campamento de esqueletos: -1200, -700
Cueva del Minotauro: 1300, -1800

ISLA ANTONICA

Everfrost: El nivel de los monstruos irá desde el 9 hasta el 45 o 50. Hacemos incapié en el NPC Karg Icebear pues es uno de los más complicados de encontrar dado que aparece cada 8 horas y los personajes poderosos tienden a matarlo pues da unos ítems francamente buenos y más de una clase de personaje lo necesitará para llevar a cabo alguna misión:
Cueva Permafrost (Posible lugar de encuentro con Karg Icebear): 1850, -6405
Torre de Meg O´Rean: (Posible lugar de encuentro con Karg Icebear): 2000, -3800
Entrada a Black Burrow: -1881, -283
Entrada a Halas: 2678, 507

East Commonlands: El nivel medio que encontraremos de enemigos rondará los niveles 10 al 15:
Entrada a West Freeport: 0, -1600
Entrada a Northern Ro: -1200, 800
Entrada a West Commonlands: 0, 5000
Entrada a Nektulos Forest: 1200, 900
Primer campamento orco: 1000, 4600
Segundo campamento orco: 1000, 2700
Primera posada: -200, 100
Segunda posada: -300, 3000
Tercera posada: 300, 4800
Ruinas: -1000, 2800.

Kithicor: El nivel medio que encontraremos de enemigos irá de los niveles 30 al 40.
Entrada a Highpass Hold: 540, 4900
Clan Orco: -750, 4475
Ruinas: -250, 1300
Vendedor: -740, 3075
Entrada a West Commonlands: 1320, -1050



Cruces de Caminos:
1500, 4130
911,3250
1130,1280

Highpass Hold: El nivel medio de los enemigos que podremos encontrar en esta zona irá del 15 al 20:
Portón a Highkeep este: -566, 210
Portón a Highkeep oeste: 550, 149
Zona de orcos: -870, 270

Tiendas de Highkeep:
Golden Roosters (Posada): 350, -150
Unnamed Shop: 180, 512
Tiger´s Roar (posada): -50, 388
Serpent Supply (La herrería de la ciudad. Aquí se encuentra la única forja): -260,180
The Lumber Yard: -275, 20
Green Bane´s Weapons: -325, -160

Sur Karana: El nivel medio de los monstruos será entre 15 y 30:
Puente a North Karana: 2300, 920
Evil Treant: 1500, -3500
Centaur Village: 200, -2400
Hemit House: -5450, -2700
Aviak City: -6800, 1150
Ruinas: -6090,-3332,1400,1122 y -2080,-1680.
Infectec PAW (clan de gnolls): -3200, 800
Entrada a Lake Rathefear: -8560, 1150.

Lake Rathefear: Nivel medio de los monstruos, de 15 a 25:
Entrada a Sur Karana: 3950, 1200
Campamento orco: 3450,-650
Entrada a Rathe Mountains: 2785, -1985
Campamento ogro: 3075, -1800
Aviak Guard: 280, -1130

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ZONA ON LINE, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ON LINE
También podéis mandar un e-mail al buzón: ***zonaonline.micromania@hobbypress.es***

RECTIFICACIÓN DE DIRECCIÓN WEB

Desde estas páginas queremos dar las gracias a nuestro amigo "Huesi" por el e-mail que nos ha enviado, y en cual nos comenta e informa de que la dirección que nuestro otro amigo lector nos proporcionó para encontrar y bajar el juego «Tibia» ya estaba descatalogada, vamos que había sido dada de baja. En su lugar, deberemos buscar el archivo a descargar en la siguiente página web:
http://tibia.uni-passau.de/e_index.html

OTRO TIPO DE JUEGO ON LINE: LOS MUDS

Fernando Magán nos envía un e-mail contándonos brevemente, e invitándonos, a que participemos en otra experiencia on line, que son los MUDS, unos mundos creados a base de texto, como bien explica Fernando, de los que hablaremos en meses sucesivos pues, a pesar de la carencia de gráficos, sus posibilidades son ilimitadas:

Escribo para comentar otro tipo de juegos de rol masivos on line que hay en Internet, que son gratis y que son igual de adictivos que los tres grandes de ahora, a saber, «Ultima Online», «Everquest» y «Asheron's Call», lo que pasa es que hay que verlos desde otra perspectiva: El texto.

Los mud son sesiones de Telnet donde se conectan a la vez gran cantidad de jugadores en un mundo creado únicamente con texto. Puede parecer aburrido a primera vista, pero una vez que le coges el tranquillo te lo pasas de miedo. Hay muchos tipos de mud, casi todos en inglés y de ambientación fantástico-medieval. De los pocos que hay en castellano el mejor es el que hay en petria.mudservices.com, en el puerto: 6000. Os invito a todos a pasaros por su pagina web para bajaros el manual y ver un poco de qué va toda esta historia de los muds. La dirección es: petria.mudservices.com.

¿DÓNDE PUEDO ENCONTRAR LOS JUEGOS?

Soy dueña de un cyber-tienda, y compro todos los meses vuestra revista Micromanía para estar informada de los últimos juegos que salen al mercado. El mes pasado leí, en esta misma sección, el reportaje de los juegos on line, y me gustaría comprarlos para poder ponerlos en la tienda, porque últimamente hay bastantes clientes que preguntan sobre este tipo de juegos. El problema que tengo es que no sé dónde puedo conseguirlos, pues he preguntado a varios distribuidores de software lúdico y ninguno de ellos los llevan y no saben dónde se pueden conseguir. He pensado que vosotros igual me podéis ayudar.

Elena. E-Mail.

RESPUESTA:

Pues, hoy por hoy, una de las maneras más sencillas, seguras y baratas, es encargarlos a través de Internet, previo pago con VISA, ya que si los compras a través de tiendas de venta paralela los recargos serán exagerados y tardará además una eternidad en llegar.

Éstas son, a saber, las páginas webs oficiales de cada uno de los tres juegos. En ellas podrás encontrar, sin problema alguno, los pasos para encargarlos.

Ultima Online: www.uo.com/
Everquest: www.station.sony.com/everquest/
Asheron's Call: www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/



Tim Cain, el presidente de la compañía Troika Games, ocupa su escaso tiempo libre en jugar a «Everquest» y tanta es su afición a este juego y tan grande su sentido del humor que, junto con unos amigos suyos, ha formado un grupo de aventuras que ridiculiza y parodia al grupo musical femenino más picante del momento, las Spice Girls. Como podréis apreciar en la foto, han sabido aprovechar al máximo las posibilidades estéticas del juego para que se parezcan al máximo a las muchachas de carne y hueso y, de hecho, les han dado como nombre, los apodos que tienen.

En más de una ocasión se las ha podido ver a las puertas de Qeynos y Freeport, haciendo las delicias de los personajes masculinos, con sus contoneos y desparpajo.

Si alguno de vosotros quiere verlas, no tiene más que crearse un personaje en el servidor Eci y tener la suerte de coincidir con ellas, pero desde luego es una experiencia francamente divertida.

Rathe Mountains: El nivel medio de los monstruos es de 15 a 40:
The Feerott: 1040, -2500
Entrada a Lake Rathefear: 3630, 2600
Campamento orco: 6300,2090,
Posada: 4300, 885.

The Feerott: El nivel medio de los enemigos irá del 1 al 10, salvo los Espectros de nivel 40:
Entrada a Rathe Mountains: 560, 3000
Puente: -700, 1075
Oggok: 1450, 900
Cazic Thule: -1300, -50
Entrada a Innothule Swamp: -975, -3035.



En uno de los muchos viajes realizados, me encontré con un integrante de los Diablos de Hispannia, Chucho, un troll de nivel 31, que gustoso me mostró la zona y me ofreció su cuaderno de viaje con todas aquellas anotaciones que había hecho.

Innothule Swamp: Nivel medio de los monstruos que encontraremos, del 1 al 10, salvo los Shadowmen, que serán del 25 al 30:
Entrada a The Feerott: -1025, 1788
Grobb: -2850, -500
Entrada a Upper Guk: 192,-680
Entrada a South Ro: -2937, 1212
Hand (vendedores): 1221, 533, -400, 952 (en esta tienda se produce la aparición de los Shadowmen, por lo que no es aconsejable ir, salvo con nivel alto).

El próximo mes volveremos con más información, y candente, de todo el mudillo que rodea a los juegos a través de la Red de Redes.

Magallanes

USO ALTERNATIVO DE LOC

Un uso alternativo que se le puede –mejor, que se le debe– dar a la función "LOC" es el de apuntar en última instancia la posición en la que va a quedarse nuestro cadáver. Así, si vemos que seremos derrotados sin remedio, hay que evitar salir corriendo despavoridos pues, salvo que dispongamos del hechizo propio de la clase shamán y, en niveles más altos, de los rangers, Spirit of the Wolf, que nos permite movernos al doble de velocidad, los monstruos correrán irremisiblemente más que nosotros y, al final, acabarán dándonos caza en un sitio que, en nuestra ciega carrera, no reconocemos para nada. Así, mejor, permanecer estoicamente en el sitio y aprovechar nuestros últimos alientos, primero, para endiñarle un espadazo con todas nuestras ganas antes de doblar las rodillas y que así sepa cómo nos las gastamos y, segundo, usar la función "LOC" que, diligentemente, habremos dispuesto como atajo en uno de los casilleros de la izquierda de la pantalla para así poder ir desde el lugar donde aparecemos directamente a donde está nuestro cuerpo y, con él, nuestras pertenencias, sin tener que vagar por esos mundos de Dios en su busca.



En los últimos dos o tres años, gracias a las posibilidades de intercambio de información que ofrece Internet, la emulación ha experimentado un espectacular auge, hasta el punto de que ha comenzado a llamar la atención de las grandes compañías de soft. Hoy en día, prácticamente todas las máquinas recreativas, consolas y ordenadores disponen de un emulador capaz de funcionar en un PC. Un sueño hecho realidad para los aficionados, una oscura pesadilla para todos los fabricantes.

EMULADORES (I)

La historia viva de los videojuegos

"Las grandes productoras deben saber que hay vida inteligente al otro lado del tubo del televisor".

Con estas palabras, el ideólogo de la serie televisiva «Star Trek», Gene Roddenberry, intentaba explicar el éxito de su creación a un grupo de periodistas, en los años 60. El mismo principio puede aplicarse a los usuarios de PCs: aunque muchas compañías no quieran darse cuenta, hay vida inteligente al otro lado del monitor. Durante años, las productoras han mirado con malos ojos los esfuerzos de muchos fans entusiasmados con sus creaciones, que se han negado a permitir que sus máquinas, o sus idolatrados juegos, se oxiden en el cuarto trastero, desde el mismo momento en que la compañía creadora saca un modelo más potente, y deja de publicar software para ese ordenador o esa consola "pasada de moda".

El primer videojuego de fama mundial, «Pong», vio la luz en el año 1972. Han pasado casi treinta años desde entonces. Los videojuegos han dejado de ser un pasatiempo de fin de semana, para convertirse en un fenómeno cultural que levanta las misma pasión que el cine o la música. Muchos de los primeros modelos de ordenadores y consolas hoy corren el peligro de desaparecer, carcomidos en el desván de cualquier casa, o en el almacén de un salón recreativo. De la misma forma, usuarios que hoy pasan de la veintena, miran con nostalgia aquellas máquinas y videojuegos con los que crecieron. Y ahí es donde la emulación tiene algo que decir.

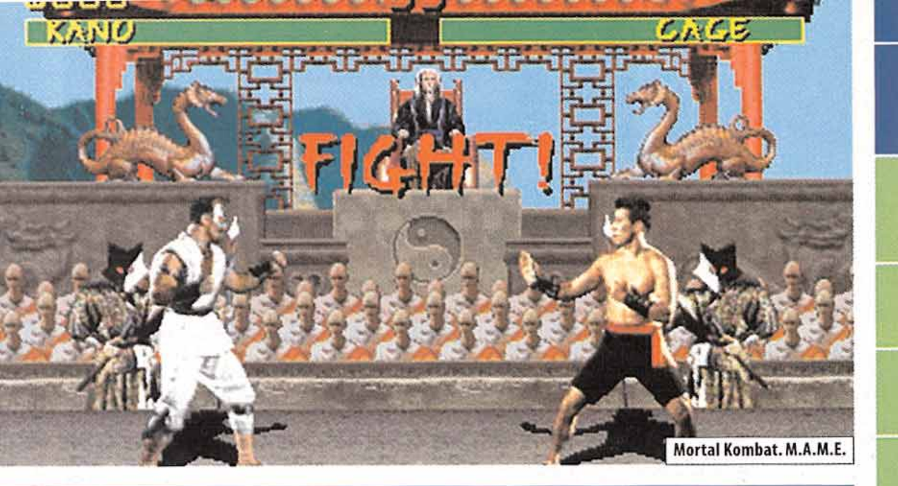
Un emulador es, básicamente, un producto, ya sea hardware o software, que permite convertir una máquina –por ejemplo, un PC–, en otra totalmente diferente y, en principio, incompatible, para ejecutar todo su software asociado. ¿Que el ordenador ZX-Spectrum se extinguió hace 10 años, y ya no es posible encontrar cierta pieza para arreglar el viejo teclado, por lo que las decenas de juegos que tanto dinero costó reunir, ya no sirven para nada? No hay problema: se crea un emulador que convierta al PC en un Spectrum, se pasan los juegos de las cintas de casette a un disco de 3.5", mediante un sencillo cable que cualquiera puede fabricar en su casa, y ya está: todos los juegos de la infancia en el monitor del PC.

Lamentablemente, también existe un Lado Oscuro de la emulación: ¿Quieres disfrutar de «Super Mario 64» o «Zelda 64», y no quieres comprarte la consola? Pues descargas cierto emulador, buscas en Internet alguna página pirata con las ROMs, y ya está: dos de los mejores juegos de la historia en el monitor del PC. Esto no es, desde luego, emulación. Es, simple y llanamente, piratería. El espíritu de la emulación persigue emular cualquier máquina con el único objetivo de preservarla en el tiempo para que, cuando el hardware se estropee y ya no pueda adquirirse en las tiendas, el emulador permita a las futuras generaciones observar cómo funcionaban "aquellos viejos cacharros". Los autores de emuladores fomentan un uso legal de la emulación, de manera que sólo se utilice con máquinas o juegos extinguidos o adquiridos con anterioridad en las tiendas. Eso no quita para que una página web publique 500 ROMs de la consola Sega Megadrive y cualquier persona, en unas horas, pueda tener la colección completa de juegos publicados para esta máquina. Se trata de una acción ilegal, y no es culpa de la emulación, sino del mal uso que se hace de ella. Obviamente, no todas las compañías de soft lo ven así, y ponen todos los medios a su alcance para desprestigiar los emuladores. Pero eso es como decir que los coches son un instrumento asesino, y deberían prohibirse, por el simple hecho de que en España mueren 6.000 personas al año en accidentes de tráfico. Los reproductores portátiles MP3 también permiten reproducir música pirata proveniente de Internet y, sin embargo, son legales.

Durante años, las productoras han querido ver a los usuarios como sujetos pasivos: "yo te ofrezco esta máquina, tú la compras. Yo te ofrezco este juego, tú lo compras. Yo decido extinguir esta máquina y sacar una nueva, tú tiras a la basura tu vieja máquina, y los cientos de juegos que has ido adquiriendo, y te compras esta nueva". Pero, aplicando el símil de Gene Roddenberry, "hay vida inteligente al otro lado del monitor". Si una compañía decide extinguir una máquina, algunos aficionados no lo aceptarán, y crearán un programa para seguir utilizándola en un PC. Si una compañía se niega a traducir un juego, alguien creará un emulador y un "parche" con la traducción para poder disfrutar de él. Si una compañía tarda tres en años en publicar en el mercado americano o europeo un juego que los japoneses ya se han cansado de jugar, alguien creará un emulador para poder disfrutarlo en sus máquinas americanas o europeas.

Debe quedar bien claro que no estamos defendiendo estas actitudes. Simplemente, constatamos el hecho de que, tal como la Historia demuestra, el hombre es un animal inteligente, y las grandes revoluciones de la Humanidad se han apoyado en una forma de actuar tan sencilla como "quiero esto, y voy a hacer todo lo legal o ilegalmente posible para conseguirlo", ya sea las tierras del país vecino, un viaje a la Luna, o la vacuna contra el SIDA.

Visto de esta forma, la emulación puede servir para que las compañías se acerquen más a



Mortal Kombat. M.A.M.E.

Los emuladores pueden ser hardware, software, o una combinación de ambos

los usuarios: traduzcan sus títulos a todos los idiomas, publiquen los juegos al mismo tiempo en todo el mundo, o creen programas comerciales para que los fans de una determinada máquina puedan seguir disfrutando de ella cuando ya no se fabrique. De hecho, los primeros pasos en este sentido ya se están dando: Square ya ha realizado conversiones de «Final Fantasy VII y VIII» para PC –¿tendrá algo que ver el hecho de que sus primeros capítulos eran masivamente jugados por los usuarios de PC provistos de emuladores?–; Nintendo, después de casi 20 años de implantación en España, ha decidido traducir sus juegos al castellano –¿tendrá algo que ver el hecho de que circulaba por Internet un parche para traducir la ROM de «Zelda 64» al castellano?–; y, por último, se rumorea que Sega comenzará a distribuir, a partir de febrero, un emulador de Megadrive para Dreamcast capaz de descargar de Internet más de 100 juegos de está máquina, al módico precio de 400 yenes cada uno, es decir, poco más de 300 pesetas.

Micromanía, como revista de videojuegos, tiene dos misiones: en primer lugar, informar a sus lectores de cualquier manifestación existente relacionada con los videojuegos, por polémica que sea; y, por supuesto, defender la legalidad y los derechos de las productoras de soft. Eso es exactamente lo que pretendemos hacer con esta serie de informes dedicados a los emuladores: explicar en qué consisten, cómo funcionan, y cuáles son los más populares; y, al mismo tiempo, defender el verdadero espíritu de la emulación, que defiende el uso de ROMs de máquinas extinguidas o de juegos que se han comprado legalmente en las tiendas.

UNA VISIÓN CLARA DE LA EMULACIÓN

En contra de lo que muchas personas piensan, la emulación no es producto de Internet, ni se trata de programas creados por aficionados. De hecho, el propio sistema operativo Windows utiliza varios emuladores para manejar aspectos tan cotidianos como la calculadora o el modo MS-DOS.

Se puede definir un emulador como un producto creado para convertir un sistema en otro diferente, de manera que ambos acepten los mismos datos, ejecuten los mismos programas, y ofrezcan los mismos resultados. Por tanto, un emulador de la consola Atari 2600 convierte un PC en esta máquina, para ejecutar sus juegos, como si se tratara de la consola original. Si un determinado juego tenía unos gráficos horrorosos y el "scroll" se producía "a saltos", cuando se utilice con el emulador, los gráficos serán igual de cuadriculados, y el "scroll" seguirá siendo lento, aunque se utilice un Pentium III a 1.000 Mhz. Esa es la magia de la emulación, y su razón de ser. No obstante, también existen emuladores que añaden opciones que no incluía la máquina original: «Bleem!», un emulador de PlayStation, permite utilizar una resolución mayor que la consola original; la gran mayoría de emuladores de consolas graban una partida en cualquier momento, mientras que "Callus", un emulador de máquinas recreativas de Capcom, añade juego en red y a través de Internet, para que varias personas puedan jugar una partida de «Street Fighter II», aunque se encuentren en distintos lugares del mundo.

Los emuladores pueden ser hardware, software, o una combinación de ambos. Por ejemplo, un emulador de MSX es software, pues se trata de un simple programa que convierte un PC en esta máquina. La tarjeta de Sonido Sound Blaster Live! utiliza un emulador mixto para emular la vieja tarjeta Sound Blaster 16, en los juegos antiguos: algunas funciones son implementadas por el chip de sonido incorporado, y otras mediante los drivers que se activan al instalar la tarjeta. Un ejemplo de un emulador hard puede ser el adaptador que incluía la consola Megadrive para utilizar los juegos de su hermana menor, Master System. La propia consola PlayStation 2 incorporará algún tipo de emulación software y/o hardware para reconocer los juegos de la vieja PlayStation.

El primer emulador que se conoce fue creado por Larry Moss, de IBM, en 1964. La compañía americana estaba diseñando un nuevo ordenador, el IBM System/360, el primero en incorporar circuitos integrados. Este diseño revolucionario era incompatible con los programas de los equipos más viejos, por lo que Larry Moss diseñó un emulador para permitir a los viejos clientes seguir utilizando sus aplicaciones.

GLOSARIO

BETA: Puesto que los emuladores se actualizan constantemente, se crean versiones de prueba no exentas de fallos, llamadas beta, antes de una versión final. "M.A.M.E." suele producir una versión beta cada quince días.

BIOS: Pequeño chip donde se almacena la configuración y arquitectura de una máquina. Algunos emuladores necesitan la BIOS de la máquina original –convertida en un fichero de PC– para funcionar.

CLÓNICO: Copia exacta de una máquina recreativa. Se diferencia del original en el idioma, el soporte para varios jugadores, o en ligeras variaciones gráficas o sonoras.

CÓDIGO ABIERTO: En inglés, "open source". El código con el que se programa el emulador se ofrece libremente al público. Cualquier persona puede modificarlo para crear sus propias versiones.

"CRACKED" EMU: Emulador que ha sido modificado ilegalmente, bien para activar funciones que los autores no quieren, intencionadamente, utilizar, o para romper la protección que incluyen algunos emuladores comerciales o shareware. Esto provoca la ira de los programadores, y de los verdaderos aficionados, ya que no es ético aprovecharse del trabajo gratuito de otros. Conviene evitar la tentación de probar estos emuladores "piratas", pues muchos contienen virus. Algunos autores han abandonado la emulación por culpa de estas prácticas.

DIP SWITCHES: Palancas o pulsadores incluidos en las placas de las máquinas recreativas, para cambiar el número de vidas, dificultad, personajes secretos, etc. Los emuladores emulan los "dip switches" mediante un menú de órdenes.

DRIVER: Conjunto de datos añadidos a un emulador para que reconozca una determinada ROM.

DUMP O DUMPEAR: Proceso mediante el cual se copia el contenido de un cartucho o placa a un fichero de PC.

DUMPER o COPIÓN: Dispositivo que permite extraer la información de un cartucho o placa de una máquina recreativa para almacenarla en un fichero informático, o en otro cartucho o placa virgen.

FPS: Frames por segundos. Marca la velocidad de un emulador, con respecto a la máquina original. La velocidad máxima de cualquier máquina suele ser 30, 50 ó 60 fps. Si el emulador alcanza esa velocidad, entonces es un clónico perfecto del original.

FRONTEND: Pequeño programa que añade una interfaz, también llamado GUI, a los emuladores que carecen de ella. Sustituye el tecleo de las órdenes en modo MS-DOS por iconos o menús de configuración.

"LEAKED" EMU: Ver "Cracked" EMU.

PLUG-IN: Pequeños controladores utilizados por algunos emuladores. Añaden opciones extras al emulador en sí, como nuevos soportes para tarjetas gráficas, joystick, modos de dos jugadores, etc.

REDUMP: Algunos juegos antiguos, una vez que se han conseguido emular, se descubre que han sido mal transferidos a un fichero de PC. En ese caso, se realiza un "redump", es decir, volver a pasar el juego de su dispositivo original a una ROM.

ROM: Fichero que contiene una copia exacta de un programa de otra máquina. Mediante un dispositivo adecuado, cualquier juego procedente de un cartucho, cinta de casette, placa de una máquina recreativa, o cualquier otro dispositivo de almacenamiento, se convierte en un fichero de PC. Estas ROMs son leídas por el emulador para ejecutar el mencionado juego. Mientras que los programas de consola y ordenadores suelen convertirse en una única ROM, los juegos de las máquinas recreativas se transforman en varias ROMs.

ROMSET: Conjunto de ROMs que componen un juego. También suele llamarse "dump".

SAMPLES: Grabaciones de sonido que se han extraído directamente de una máquina recreativa. Son utilizadas por los emuladores cuando son incapaces de descubrir cómo funciona el sonido de una determinada máquina.

SCANLINES: Modo gráfico que simula la resolución de un televisor. Se usa en los emuladores de máquinas recreativas o consolas para obtener unos gráficos más cercanos a la realidad.

SNAPSHOT: Una pantalla del juego, que se guarda en un fichero gráfico. Se emplea para crear pantallas de presentación para los "frontends". Casi todos los emuladores permiten capturar pantallas, presionando una tecla.

WIP: Work in Progress. Noticia que anuncia las mejoras o novedades que utilizará una próxima versión de un emulador.



Bomb Jack. Sparcade.
Toshinden 2. Impact.
Rainbow Island. Raine.
Joe & Mac. M.A.M.E.
Shadow Dancer. System 16.
Track & Field. M.A.M.E.
Super Sprint. M.A.M.E.

Un emulador funciona de manera similar a un traductor de inglés al castellano

En el campo del hardware, los emuladores también han sido vitales para mantener la compatibilidad. El procesador 80286 de Intel, por ejemplo, incorporaba dos modos de funcionamiento: el modo estándar, que utilizaba el clásico acceso a memoria y al bus de datos en modo 16 bit, y el modo real, donde se reducía este valor de 16 a 8 bit para emular el comportamiento de la CPU 8086, y mantener así la compatibilidad. Este modo aún se mantiene en casi todos los procesadores actuales.

También se hicieron muy populares, a mediados de los 80, los emuladores CGA, unas utilidades que permitían ejecutar, en las viejas tarjetas gráficas Hércules, los juegos diseñados para las "novedosas" placas CGA, antecesoras de las clásicas VGA.

El uso de emuladores en el mundo de los videojuegos era una práctica común ya desde el principio de los tiempos. La primera consola de fama mundial, el modelo Atari VCS, comercializado en 1982, pronto tuvo que competir con Colecovision y su adaptador, que permitía utilizar los juegos de la primera en la segunda, o Gemini, un clónico 100%. Aunque estas máquinas hoy no serían legales, al tratarse de una copia descarada, en aquella época se vendieron con normalidad, debido a que la consola Atari VCS no había sido patentada. Máquinas potentes como los ordenadores Atari ST y Commodore Amiga comercializaban tarjetas y software, como el conocido A1025 Transformer, para poder ejecutar los programas de PC. Hasta ese momento, los emuladores sólo se desarrollaban mediante hardware, o un software que sólo emulaba cierto componente del ordenador. Todo cambió con la llegada de los potentes ordenadores de 16 bit, los Atari ST, Commodore Amiga, y el PC. De pronto, se disponía de la potencia para emular, mediante un programa, máquinas completas. Los micros de 8 bit fueron los primeros: a finales de los ochenta, coincidiendo con la extinción de estas máquinas, comenzaron a surgir emuladores de Commodore 64, MSX y ZX Spectrum. Puesto que sus juegos se almacenaban en cintas de casette, bastaba con construir un sencillo cable para conectar un casette al puerto COM, y convertir los juegos en un fichero de PC.

Los primeros emuladores lúdicos fueron vistos con curiosidad, pues eran lentos y sólo emulaban máquinas antiguas. Sin embargo, a medida que la potencia de los PCs creció, y los programadores adquirieron experiencia, comenzaron a surgir emuladores de todas las máquinas, incluyendo las más espectaculares: Máquinas recreativas en 3D, Amiga, Super Nintendo, PlayStation e, incluso, Nintendo 64.

CÓMO FUNCIONAN

Ejecutar en un PC un juego procedente de otra plataforma, tiene algo de mágico. Aunque el proceso de conversión es, en teoría, sencillo, pues se asemeja a la traducción del inglés al castellano, muchos emuladores son un verdadero milagro. Puesto que un programa está compuesto por una lista de órdenes que lo dan forma, basta con convertir esas órdenes de la máquina original, a órdenes de la máquina donde se utiliza el emulador. Al principio, los emuladores realizaban una "traducción literal", es decir, cogían cada instrucción del código máquina del ordenador o consola que querían emular, y creaban una subrutina formada por una o varias instrucciones de PC, que copiaba su comportamiento. Así, cuando se ejecutaba un juego de la máquina emulada, iba leyendo su listado de órdenes, una a una, y llamaba a las subrutinas adecuadas para ejecutarlas.

Este sistema tiene dos desventajas: es muy lento, y se necesita la BIOS de la original para funcionar. La BIOS es un chip que guarda la arquitectura, el modo de acceder a los periféricos y, en definitiva, todos los datos que dan forma a una máquina. Por tanto, los emuladores que utilizan este sistema sólo pueden aplicarse a máquinas poco potentes, y cuyos fabricantes hayan dado permiso para utilizar sus BIOS. Es lo que ocurre con muchos emuladores de ZX Spectrum, MSX o Amstrad CPC.

Para eliminar cualquier aspecto ilegal en la creación de un emulador, los programadores comenzaron a utilizar técnicas de ingeniería inversa, que consisten en hacer lo mismo, pero de forma diferente. Se estudian las entradas y salidas de la máquina emulada, así como su forma de manipular los datos, y se crea un programa que ofrece los mismos resultados, pero obtenidos con técnicas diferentes. Eso es lo que han estado haciendo la mayor parte de las empresas de electrónica –especialmente las japonesas– durante los últimos 50 años, y es legal. El ejemplo más cercano se encuentra en los procesadores de AMD y Cyrix: una CPU Athlon, por ejemplo, es capaz de ejecutar cualquier programa creado para los procesadores Intel, sencillamente, porque emula el comportamiento de estos últimos. Utiliza sus propias técnicas para procesar las órdenes, pero ofrece los mismos resultados.

La gran mayoría de los emuladores emplean este método de ingeniería inversa, por lo que

La mayor parte de los emuladores, salvo los más modernos, han sido programados en MS-DOS



Gun Smoke. M.A.M.E.



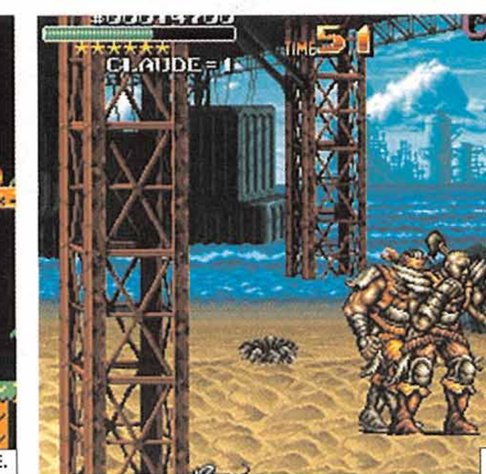
Sunset Raiders. M.A.M.E.



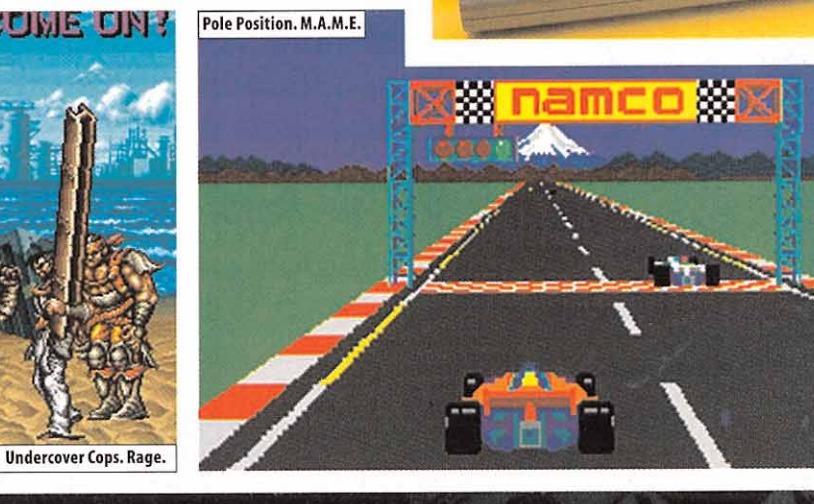
Tortugas Ninja. M.A.M.E.

El primer videojuego de fama mundial, «Pong», vio la luz en el año 1972

Donkey Kong Jr. M.A.M.E.



Undercover Cops. Rage.



Pole Position. M.A.M.E.

no necesitan la BIOS de la máquina original, y son completamente legales.

Dentro de estos emuladores de última generación se aplican distintas técnicas de recompilación. La recompilación dinámica hace la conversión del código original al código nativo mientras se ejecuta el juego. La recompilación estática traduce el programa original al código nativo, y después se ejecuta. Por tanto, es mucho más rápida que la dinámica, pero no siempre puede aplicarse; muchas máquinas o juegos cambian las condiciones de la memoria.

Ya hemos visto cómo funciona un emulador. La pregunta inevitable surge enseguida: ¿Cómo se convierten los juegos de las máquinas recreativas, almacenados en placas, o de las consolas, almacenados en cartuchos, o de los ordenadores antiguos, almacenados en disquetes incompatibles, en un fichero de PC? Aquí es donde entra en juego el ingenio y la habilidad de los aficionados. Ya sea de forma artesanal, o a través de empresas comerciales, existen dispositivos, llamados "dumpers" o copiones, que permiten conectar cualquier máquina a un PC. Los juegos de consola y ordenadores se convierten en un fichero, llamado ROM, manejable como cualquier archivo de PC. Las recreativas, al estar formadas por muchos chips, suelen convertirse en varias ROMs.

IDEAS BÁSICAS

A modo de resumen, para emular cualquier máquina, es necesario un programa emulador, la BIOS de la máquina original, si el emulador lo requiere –suele ser muy raro–, y algunas ROMs que contengan los juegos.

El aspecto legal de la emulación lo comentaremos en próximos números. A grandes rasgos, un emulador es legal si no utiliza la BIOS de la máquina, o lo hace con el permiso del fabricante. Sólo se pueden utilizar ROMs de juegos cuyos programadores hayan dado permiso, o se hayan comprado legalmente. Esa es la razón de que los emuladores vengan sin ROMs, y la mayoría de las páginas web dedicadas al tema no ofrezcan ninguna. Es problema del usuario convertir sus programas en ROMs, o localizar las páginas web donde se ofrecen.

Cuando se dispone del material necesario, sólo hace falta poner en marcha el emulador. A partir de ese momento, el PC se comportará como la máquina original. Si se trata de un ordenador en blanco y negro, los gráficos saldrán en blanco y negro; si los efectos sonoros eran simples pitidos, eso será precisamente lo que escuchemos a través de la tarjeta de sonido.

En el caso de los emuladores de ordenadores, suele ser necesario utilizar las típicas órdenes, como la mítica LOAD "" del ZX Spectrum, para cargar las ROMs. Cuando se trata de una consola, la acción de introducir el cartucho se sustituye por un menú donde se selecciona la ROM a ejecutar. A partir de aquí, el funcionamiento es el mismo que la máquina original.

Al utilizar por primera vez un emulador, hay que tener en cuenta varias cosas. En primer lugar, es necesario configurar ciertos parámetros relacionados con las tarjetas gráficas y sonoras que se utilizan, joystick, resolución, etc., por lo que es indispensable leer detenidamente las instrucciones incluidas. Igualmente, muchos emuladores aún no están terminados: unos, no disponen de sonido; otros, no ejecutan el 100% de los juegos, etc. Puesto que suelen existir varios emuladores para cada una de las máquinas existentes, conviene probar varios de ellos, hasta encontrar el que se ajusta a las necesidades particulares.

La mayor parte, salvo los más modernos, han sido programados en MS-DOS. Por tanto, es necesario disponer de este sistema operativo, o configurar correctamente el entorno MS-DOS bajo Windows 95/98, para que funcionen.

EL FUTURO DE LA EMULACIÓN

En los últimos años, la emulación ha experimentado un auge tan grande, que ya se ha convertido en un fenómeno social. Algunos fabricantes de periféricos, como Hanaho o ACT Labs, fabrican joysticks y pistolas para ser utilizadas por "M.A.M.E.", el emulador de máquinas recreativas más conocido. La empresa japonesa Randnet ha anunciado que dispone de un emulador de la consola NES para Nintendo 64, y ya ha comenzado a comprar las licencias para vender juegos de NES, que podrán almacenarse en el futuro disco duro de Nintendo 64, llamado 64DD. También se da por hecho que Sega venderá un emulador de Megadrive para Dreamcast. Gracias a la emulación, se han hecho populares juegos de hace 20 años, lo que ha permitido a algunas compañías, como Midway o Activision, realizar versiones 3D de viejos clásicos, como «Frogger 3D», «Battle Zone», »Pong 3D», «Sinistar Unleashed», etc.

Muchas empresas no lo ven con buenos ojos, pero siempre es posible obtener una visión positiva del asunto, para su propio beneficio: si una persona prueba en un emulador de «Sonic», versión Megadrive, y le gusta, es muy posible que se compre la consola Dreamcast, tan sólo para poder jugar a «Sonic Adventure».

Sea como fuere, la emulación ha llegado para quedarse. Hay que tener en cuenta que mucha gente se ha incorporado hace pocos años al mundo de los videojuegos, y no conoce las máquinas o los títulos antiguos. Los emuladores permiten tener una visión de conjunto de toda la historia informática, por lo que, en definitiva, están forjando la cultura de los videojuegos. Dentro de treinta años, tendrán tanto prestigio como la arqueología o la paleontología actual. La diferencia es que, al igual que en «Parque Jurásico», los aficionados a los videojuegos tenemos la posibilidad de "revivir" las viejas máquinas, y comprobar cómo funcionaban.

De su habilidad para enfocar el tema dependerá el que las compañías de soft puedan aprovecharse de ello.

El próximo mes seguiremos con la serie de artículos dedicados a los emuladores. No os los perdáis, porque en el siguiente hablaremos de los propios emuladores, y de muchas otras cosas que seguro todos agradecerán para saber más de este mundillo.

J.A.P.

Por: Penélope Labelle

Décimo primera reunión de ésta que es vuestra sección. Parece que el mundillo de los videojuegos sufre un cierto seísmo debido a la aparición de dos títulos rivales. Hay opiniones para todos los gustos, pero lo mejor es que os lo cuente vuestra líder de equipo.

El tercero en discordia

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Efectivamente, el mundo de los arcades tridimensionales se conmueve por la aparente repercusión que ha tenido, entre todos, los comentarios de los puntos de mira del pasado mes de «Unreal Tournament» y «Quake III Arena», y la verdad es que no hay para tanto. Algunos incluso se atreven a reprender a los expertos comentaristas con los que cuenta esta revista, por cierto líder del mercado –por algo será–. Así que, tal y como están las cosas, y siguiendo la naturaleza de mi ser, no puedo por menos que meterme en tan dispar discusión.

Muchos sois los que habéis criticado la puntuación que se le dio a «Unreal Tournament» en la revista del mes pasado –un 83–, todos vosotros fieles seguidores de la saga –corta, pero impresionante– de «Unreal». Otros, imagino que fanáticos y seguidores de la saga «Quake», nos habéis felicitado. Claro, esto es algo lógico; siempre miraremos más hacia los programas con los cuales más nos divertimos, ¿o no? Pues la cosa, a mi modo de ver, está bastante clara. Ambos juegos lo que prometían en un primer momento era que únicamente iban a servir para el modo multiusuario, dado el nivel de adicción que en los últimos dos años se ha producido respecto a este modo. Y cuando por fin salen a la calle ambos juegos, resulta que tenemos gente descontenta, y gente feliz en el otro extremo, por la decisión de un experimentado equipo de redactores.

Así, en este sentido, un lector –que no se ha identificado– de Micromanía se queja en un e-mail por la puntuación y los comentarios "fuera de lugar" que se le han dado a «Quake III» en detrimento de «Unreal Tournament», y hace alusión a los fantásticos modos de juego de este último –no así en «QIII»–, la cantidad de armas disponibles del mismo –no como en «Quake III», siempre iguales–, la Inteligencia Artificial de los bots –no torpes y tontos como en «Quake III»–. Pero bueno, ¿quieres un juego multijugador, o quieres lo que ya había antes de estos títulos, como «Unreal», «Half-Life» o «Quake II», por poner algunos ejemplos? Señores, seamos serios. Lo que debe tener un juego hecho por y para jugar contra otros oponentes HUMANOS no es lo bueno que sean los bots, la calidad y variedad de las armas, los diferentes modos de juego, si no la adicción que provoca en todos y cada uno de nosotros, y la cantidad de horas que hace que estemos enganchados frente al ordenador, dando cera a los demás oponentes HUMANOS, y comentando después las jugadas con los compañeros y picando al personal. ¿Cómo te picas con un bot, apagando el ordenador?

Pues según todo esto, efectivamente dicho lector tiene razón al afirmar que «Unreal Tournament» tiene una gran calidad gráfica, unos modos de juego que sólo él posee, multitud de opciones a manejar, una elevada IA, muchas armas e ítems diferentes... Sí, así nos parece que es pero, ¿y el modo multijugador, para lo que realmente fue diseñado? Pues conectar dos equipos en una red local para jugar con este programa de Epic Games resulta de lo más tedioso, además de no proporcionar toda la rapidez que un arcade 3D de esta categoría sí debería tener.

Ahora, por otro lado, tenemos a «Quake III» que, efectivamente, también posee unos cuidadísimos gráficos, pero resulta que la IA de los enemigos es baja, tiene pocas armas e ítems... Claro que jugando contra otros oponentes humanos la cosa cambia. Y mucho. Fácil de establecer conexiones –y no sólo a nivel local, sino también por Internet–, rápido de cargar y fácil de manejar. ¿Algo más? Pues sí, la inteligencia no es artificial, ni los reflejos, no los cabreos de los demás, sino humana, y eso siempre repercute en la jugabilidad, que es, al fin y al cabo, lo que buscan estos dos juegos.

¿Qué pasaría si hubiera un tercero en discordia? Vamos a ver qué es lo que nos depara el futuro cercano, y «Blade» en concreto... ¿Será éste el juego del que hablamos?

Acción frenética

Este mes, de lo único que se podría seguir hablando es de lo que comentamos en el artículo principal, pero nada más lejos de la realidad, ya que debido a un cambio en la dirección de Cavedog Entertainment, la compañía ha decidido parar el proyecto «Amen» y hacer una reestructuración total de la misma, con lo que no sabremos si se ha cancelado del todo, o simplemente va a tomar otros derroteros. No sabemos si definitivamente, pero de lo que sí estamos seguros es de que todos lo vamos a lamentar, ya que la aparición de un nuevo programa que nos concierna siempre es bienvenido.

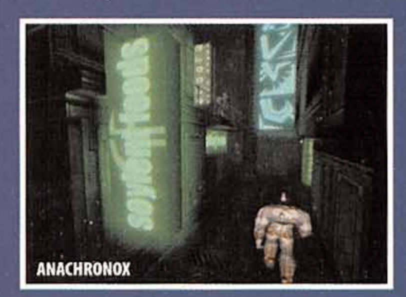
MAESTROS: 1.- Quake II 2.- Half-Life 3.- Requiem

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección:

ZONA ARCADE. Micromanía. HOBBY PRESS, C/Pedro Teixeira 8, 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre ZONA ARCADE.

También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*









En la Boca del Volcán

Pocas novedades, y todo por la dichosa temporada que sigue a las Navidades. Aún así, podemos traeros ciertas noticias sobre juegos que, según sus creadores, ya están casi apunto, como la promesa que los chicos de Rebel Act han hecho de soprendernos dentro de "muy poco" con su juego terminado, «Blade», del que ya pudimos ver el mes pasado unas fantásticas imágenes sacadas del juego real, y la verdad es que promete y mucho, mucho, mucho, pero no nos dejemos llevar por el patriotismo y esperemos a que llegue algo jugable de verdad.

Cambiando radicalmente de nacionalidad, EIDOS ya tiene casi listos los programas que prometieron tener antes de las Navidades, pero que "detalles de última hora" los retrasaron. Comenzamos con «Daikatana». Según parece, John Romero, contra todo pronóstico, tiene ya casi listo su programa estrella, aunque esperemos que no sea estrellado, debido a los sucesivos problemas que parece haber tenido Ion Storm. «Anachronox» es otro de los proyectos de EIDOS que parecían estancados, pero que por fin, según aseguran en la compañía americana, estará antes de que nos demos cuenta.

Para terminar con la compañía que hizo famosa a Lara Croft, «Deux Ex» es otro de los programa que tiene visos de futuro importantes, pero que también nos mantiene a la espera.

¿Es que las compañías se creen que con decir que muy pronto estarán terminados sus juegos nos mantienen con la boca cerrada? Pues eso, que se enteren de que estamos hartos de tanta disculpa.

¡QUIERO VELOCIDAD!

Y después de crear polémica, que es lo que mejor que se le da a esta dama –que soy yo–, y viniendo a colación, otro lector que tampoco se identifica –a ver si os acostumbráis a firmar las cartas o e-mails– nos envía un correo electrónico en el que se queja de lo mal que van los juegos por Internet, y en el que se queja especialmente de la demo de «Unreal Tournament» que dimos en el CD y de lentísima conexión, o se queja también de «Quake II» por la misma causa. Pues bien, evidentemente, para poder jugar con este último tenías que poseer una muy buena conexión a Internet y un ordenador potente, pero lo que ocurría era que este juego no se hizo inicialmente para juego sólo multijugador, sino que era más bien una aventura, que tenía esa opción. Sólo los afortunados que vivieran en los Estados Unidos, o países donde Internet va rápido, lo podían disfrutar en todo su esplendor. En cuanto a «Unreal Tournament» decirte que sigue pasando lo mismo, aunque no tanto como en el caso anterior. Te recomiendo desde estas páginas que pruebes el nuevo juego de id Software para que veas las diferencias y luego nos cuentas tus experiencias. El lector incógnita vota sólo a Acción Frenética con cuatro puntos para «Half-Life», tres para «Quake II» y tres para «Requiem».

¿No te gustan los juegos deportivos?

Alguien que se está forjando un futuro bastante halagador en estas páginas de Micromanía es Iván, que todos los meses se presta fiel a nuestra cita y nos manda sus votaciones para las diferentes subsecciones de Zona Arcade. Sigue así, y conseguirás cosas sorprendentes en este lugar. Aprovecho para animaros a que hagáis lo mismo que Iván, votar a vuestros juegos preferidos, a participar en esta sección, como muchos otros que se quedan en el tintero.

Por este mes hemos acabado y, esperando que se produzcan más novedades dentro del sector, os cito aquí el mes que viene y que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

Carrusel deportivo

El tema de los juegos deportivos es algo que siempre puede llevarnos a confusión, porque, salvo raras excepciones, normalmente son versiones de ediciones anteriores. Pero todos los años surge alguna compañía que quiere sumarse al resto de títulos de más calidad, como nos acaba de sorprender EA Sports y su «F1 2000», del cual ya se dice que incluso será mejor que el también esperadísimo «Grand Prix 3». ¿Será eso cierto? De lo que sí estamos seguros es de tener entre manos ambos productos. De «F1 2000» podemos decir que cuenta con todos los apoyos posibles para fraguar el producto, y sirva de ejemplo el propio interés de los señores de la FIA, algo que siempre hay que tener muy encuenta, pues normalmente los apasionados a este tipo de juegos son muy exigentes.

MAESTROS: 1.- NBA Live 99 2.- Colin McRae Rally 3.- FIFA 99



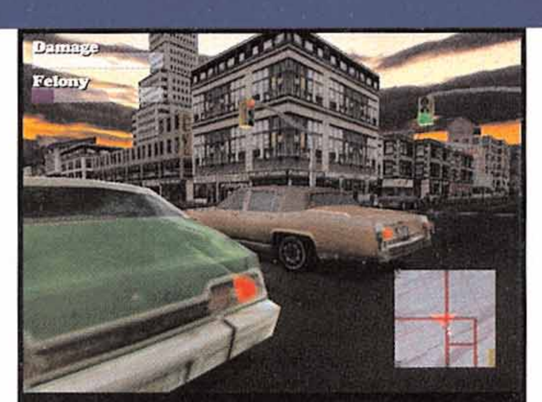
F1 2000


F1 2000


GRAND PRIX 3



GRAND PRIX 3

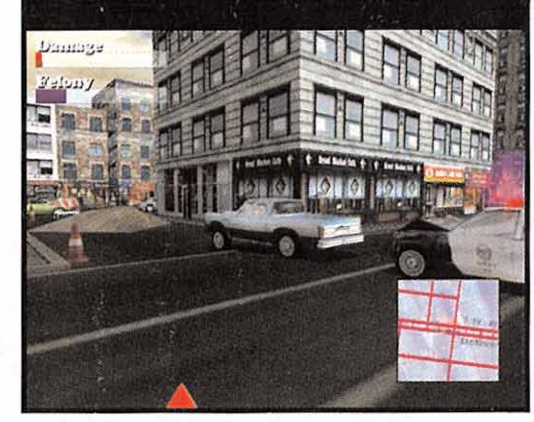


Torpelandia

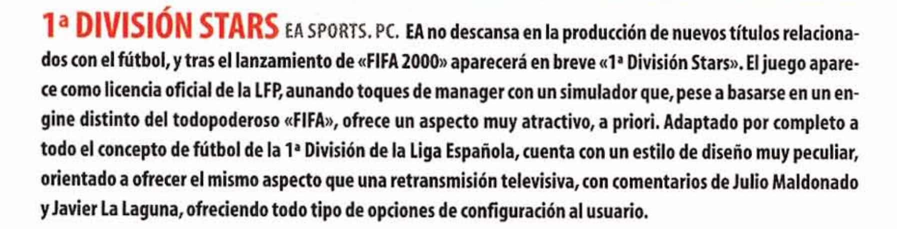
Aunque este mes el especial de código secreto seguro que hace las maravillas de todos, hay muchos que seguro agradecerán el que traemos este mes. Se trata de "Driver" –no siempre iban a ser arcades 3D, ¿no?–.

Para poder obtener ventajas, sólo tenéis hacer una de las mejores puntuaciones y poner como nombre lo siguiente para poder tener acceso a los trucos:

RUS3L: Invencibilidad.
NJW280172: Coches rápidos.
WAC271074: Sin policía.
ANJW16696: Empiezas como una persona buscada.
TMR300866: Créditos.







1ª DIVISIÓN STARS

EA SPORTS. PC. EA no descansa en la producción de nuevos títulos relacionados con el fútbol, y tras el lanzamiento de «FIFA 2000» aparecerá en breve «1ª División Stars». El juego aparece como licencia oficial de la LFP, aunando toques de manager con un simulador que, pese a basarse en un engine distinto del todopoderoso «FIFA», ofrece un aspecto muy atractivo, a priori. Adaptado por completo a todo el concepto de fútbol de la 1ª División de la Liga Española, cuenta con un estilo de diseño muy peculiar, orientado a ofrecer el mismo aspecto que una retransmisión televisiva, con comentarios de Julio Maldonado y Javier La Laguna, ofreciendo todo tipo de opciones de configuración al usuario.





B17 FLYING FORTRESS 2. THE MIGHTY EIGHTH

HASBRO/MICROPROSE. PC El esperado nuevo simulador de Microprose se orienta hacia un diseño de acción realmente atractivo. Aunque no es la primera vez que se ofrece la posibilidad al jugador de manejar toda la tripulación de un bombardero como el mítico B17, la posibilidad de hacerlo mediante modos de juego individual o multiusuario resulta bastante innovadora. Así, «The Mighty Eighth» no se debe considerar únicamente uno de los simuladores más realistas del género, sino que el toque estratégico que aporta la necesidad de decidir la actuación de cada uno de los diez miembros de la tripulación, añade un toque diferente al conjunto.





BATTLEZONE 2

PANDEMIC/ ACTIVISION. PC Los primeros contactos con una beta de «Battlezone 2» confirman que Activision y Pandemic han pretendido llevar a cabo con este nuevo proyecto una profunda renovación de la idea del «Battlezone» original. El aspecto arcade parece haber sido potenciado frente al estratégico, lo que queda también demostrado por el esfuerzo realizado en el potente engine 3D diseñado por Pandemic, y que ofrece unos niveles de calidad gráfica y de flexibilidad realmente notorios. «Battlezone 2» parece, así, enfocado hacia un sector mucho más amplio de jugadores que los aficionados a la estrategia, puesto que es capaz de aunar muy distintos estilos en un único producto.





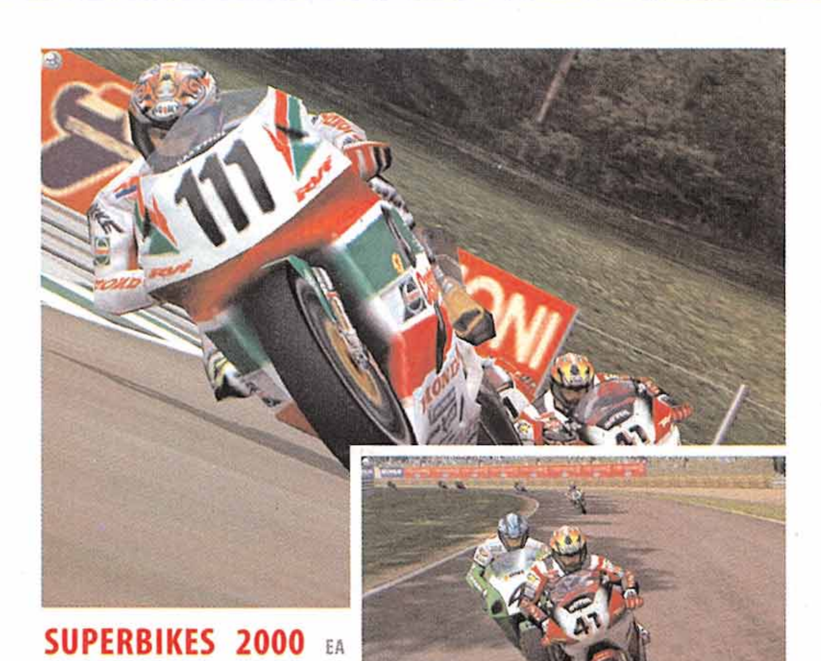






DEMOLITION RACER

THE PITBULL SYNDICATE/INFOGRAMES. PC De las manos de parte del equipo que diseñó las dos entregas de «Destruction Derby» llegará a formato PC en breve «Demolition Racer», juego que se enmarca en un estilo de diseño y acción muy similar a los títulos que publicó Psygnosis, en el que el jugador participará en diversas competiciones y carreras de demolición, escogiendo entre 16 vehículos y diez circuitos diferentes. Como es de esperar, «Demolition Racer» es un título diseñado para descargar adrenalina, con la principal ambición de hacer pasar ratos divertidos y llenos de intensidad. Los choques, las deformaciones de los vehículos y toda la habilidad de que se sea capaz al volante serán las constantes que dominen la acción en este programa.





SUPERBIKES 2000 EA SPORTS. PC/PLAYSTATION

La versión 2000 de «Superbikes» se acerca a toda velocidad. Los italianos de Milestone, que se encuentran otra vez detrás del proyecto, superan con mucho todo lo que el «Superbikes» original venía ofreciendo, mejorando de manera inigualable todas las facetas del juego. Gráficos, jugabilidad, realismo en la simulación, etc. aparecen en «Superbikes 2000» al más alto nivel que se pueda imaginar. Parece que le acaba de salir un más que duro competidor a «GP 500» aunque, eso sí, el juego de EA Sports no cuenta con el patrocinio de Crivillé.





SOLDIER OF FORTUNE RAVEN/ACTIVISION. PC

«Soldier of Fortune» está cada vez más cerca. Raven ya tiene lista la demo del juego –espectacular– y poco a poco van desvelando más y más detalles sobre las características de la versión final. Todo lo relacionado con el engine merece un capítulo aparte al haber retocado el motor de «Quake II» de un modo increíble para permitir mejoras en las texturas, gestión de polígonos y realismo de los entornos. Asimismo, las animaciones de los personajes son de lo mejorcito que se ha visto en un shoot'em up. En pocas palabras, «Soldier of Fortune» promete dar mucha, pero que mucha guerra.











NOX WESTWOOD/E.A. PC

Casi por sorpresa, E.A. anuncia que el esperado «NoX» estará disponible a finales de este mismo mes de Febrero. Mezcla de rol y acción, con un estilo muy «Diablo», utiliza un nuevo sistema de combates que abarca más de 100 hechizos y armas diferentes, susceptibles de combinarse entre sí para aumentar la potencia de las posibilidades de la acción. Utiliza un sistema de generación de aventuras y niveles que amplía las posibilidades de juego, así como opciones multijugador en Internet, a través de Westwood Online.



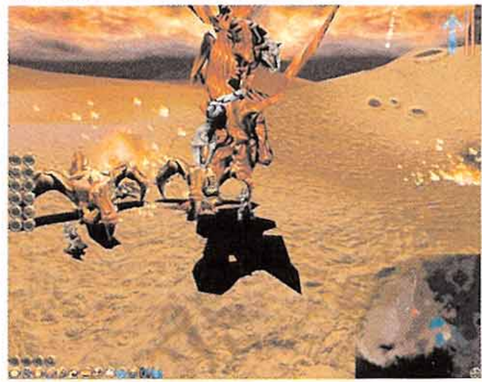






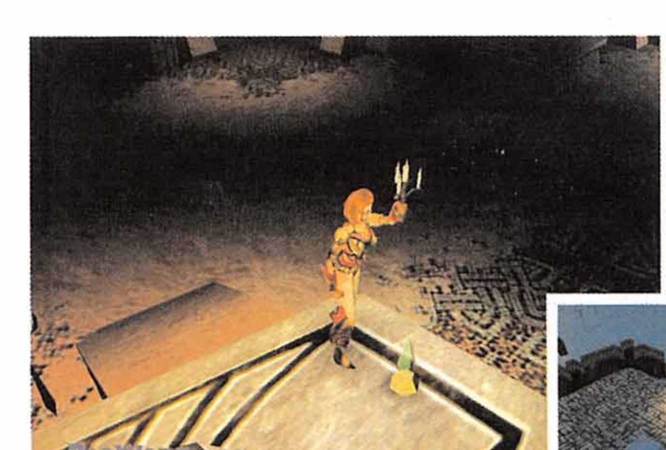
SACRIFICE SHINY/INTERPLAY. PC

Por vez primera, de manera oficial y totalmente inesperada, «Sacrifice» fue presentado a la prensa española, durante el press tour que a nuestro país realizó David Perry para presentar «Messiah». El primer juego de estrategia y multiusuario de Shiny nos traslada a una tierra mágica, en la que adoptaremos el rol de un hechicero que debe combatir, en terreno abierto, contra rivales de similares características. Las posibilidades de invocación de criaturas, los múltiples encantamientos y la espectacularidad de la acción, sólo son comparables a la calidad tecnológica de un título cuyo engine 3D permite generar el escenario hasta el límite del horizonte con total claridad, y gestionar polígonos de manera inigualable –incluso en mayor número que «Messiah»–. «Sacrifice» promete ser una verdadera revolución en el género. Otra más de Shiny…

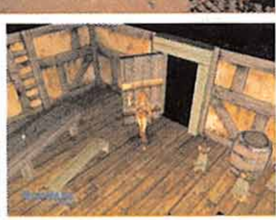




NO TE QUEDES COLGADO...
Grabadora 4x4x32
+ 10 CDR de Regalo
ANTES 39.900
37.900
227,78 EUROS
Impresora
Lexmark Z11
ANTES 14.900
12.900
77,53 EUROS
Cool Pc
- AMD K6 II 450 Mhz.
- Placa Flex ATX 32 M Ram.
- Disco Duro 4,3 Gb.
- Tarjeta de video 3D 8 Mb.
- Modem Interno 56 k.
- Tarjeta de Red Ethernet 100.
- 5 Puertos us B.
- CD ROM 40X frontal.
- Tarjeta compatible Sound Blaster
- Monitor 15".
- Altavoces 120 w.
- Teclado Windows 95.
- Garantía 3 años.
- Windows 98.
ANTES 179.900
159.900
961,01 EUROS
...Conéctate a
TOYS"R"US
Multimedi@
2x1
... y muchos más títulos.
Ven a verlos.
1.995
11,99 EUROS







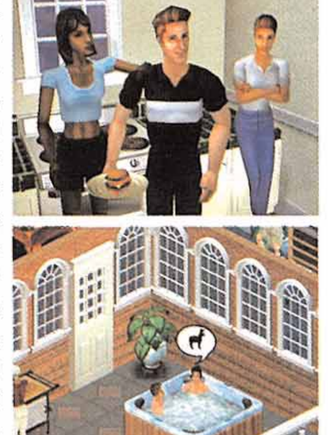
NEVERWINTER NIGHTS BIOWARE/INTERPLAY. PC

Amén de su actual trabajo en «Baldur's Gate 2» y »MDK 2», BioWare tiene entre manos el que será un JDR basado en la 3ª edición del mundo de AD&D, de TSR. «Neverwinter Nights», a diferencia de títulos anteriores de la compañía, está siendo desarrollado como un juego en 3D, en tiempo real, cuya acción se sitúa en las ciudades de Neverwinter y Luskan. Pero, además de su historia y argumento, este nuevo título de la compañía encuentra uno de sus aspectos más atractivos en la tecnología, con el engine «Omen», en que se basa la producción y la inclusión de un editor, «Solstice Toolset», mediante el cual el jugador podrá modificar multitud de parámetros y diseños del juego, en tiempo real, adoptando un papel genuino de Amo del Calabozo.

Según Bioware, «Neverwinter Nights» será un título capaz de ofrecer entre 60 y 100 horas de juego, como promedio, al usuario.

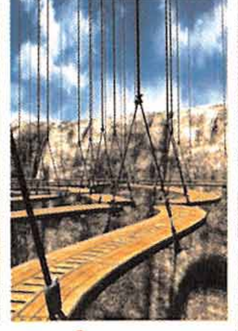
LOS SIMS MAXIS/E.A. PC

Maxis ha estado madurando largamente el que es uno de sus proyectos más ambiciosos. «Los Sims», presentado por primera vez en la última edición del E3, nos sitúa en la tesitura de tener que crear, organizar y dirigir las vidas de varios personajes que forman una familia, supuestamente real, en un entorno cotidiano, en el que aspectos como amor, pasión, celos, sexo, convivencia, vida, trabajo y hasta muerte se entremezclan, como si de la vida real se tratase, en un "experimento" por alcanzar niveles de IA poco usuales en el mundo del videojuego. «Los Sims» pretenden establecer un nuevo estilo de juego, en el que la "estrategia" se ha de considerar como sólo uno de los ingredientes de un cóctel verdaderamente explosivo.











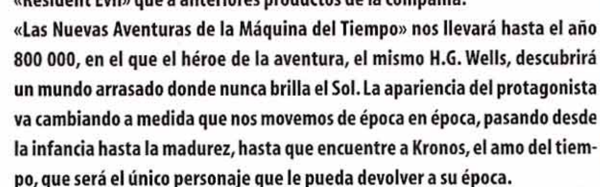




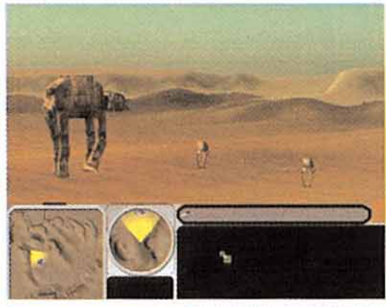
LAS NUEVAS AVENTURAS DE LA MÁQUINA DEL TIEMPO CRYO. PC

Basado en la novela homónima de H.G. Wells, aunque adaptando su historia de manera bastante libre, la nueva producción de Cryo se aleja bastante de su habitual estilo de aventuras, entrando en un terreno –en lo relacionado con la técnica– en que se acerca mucho más a juegos como «Resident Evil» que a anteriores productos de la compañía.

«Las Nuevas Aventuras de la Máquina del Tiempo» nos llevará hasta el año 800 000, en el que el héroe de la aventura, el mismo H.G. Wells, descubrirá un mundo arrasado donde nunca brilla el Sol. La apariencia del protagonista va cambiando a medida que nos movemos de época en época, pasando desde la infancia hasta la madurez, hasta que encuentre a Kronos, el amo del tiempo, que será el único personaje que le pueda devolver a su época.

















FORCE COMMANDER LUCASARTS. PC

LucasArts ya tiene a punto, tras múltiples retrasos y continuos retoques de diseño, «Force Commander». El que, probablemente, será el último juego de la compañía ambientado en la historia de la segunda trilogía de «Star Wars», es decir, la que comienza con el episodio IV, es uno de los proyectos más ambiciosos de LucasArts desde hace mucho tiempo, por encima incluso de los títulos basados en «La Amenaza Fantasma». Según Tom Byron, uno de los responsables del título, será "uno de los juegos más avanzados técnicamente en lo relacionado con aceleración 3D, y que establecerá un nuevo hito en tecnología gráfica". La estrategia, según LucasArts, puede llegar a ofrecer una nueva perspectiva sobre el género con este título.

Slave Zero

El tantas veces anunciado producto de Infogrames todavía se encuentra en preparación. Parece que el equipo de programación quiere esmerarse al máximo en su elaboración y depurar el juego tanto como sea posible. ¿Veremos algún día en nuestras manos una versión definitiva del juego, o todavía tendremos que esperar meses hasta poder disfrutar de este frenético arcade?

«Slave Zero» lleva siendo sometido a interminables retrasos desde hace prácticamente un año

El Robot de nunca jamás

En «Slave Zero» vamos a controlar un robot de grandes dimensiones que, a modo de Mazinger Z o Transformer, deberá enfrentarse a otros engendros mecánicos, a lo largo, ancho y alto de una ciudad futurista de interminables rascacielos y luces de neón, haciendo uso de un amplio arsenal armamentístico.

NOVEDOSO ENGINE

Para la elaboración, tanto de los escenarios como de los personajes, se está utilizando un novedoso engine gráfico, bautizado con el nombre de Ecstasy, que permite alardes tecnológicos como el proceso de miles de polígonos texturizados en pantalla de forma simultánea, la posibilidad de alcanzar 30 fps a unas resoluciones de escándalo y en 32 bit de color y una gran interacción con el entorno, pues no sólo los elementos que lo forman se verán afectados por nuestras acciones sino que también podremos recoger, usar y destruir aquello que más nos apetezca, desde una farola hasta un coche, pasando por vallas publicitarias e incluso hasta vigas de contención, que podremos usar como armas, y, por último, la saturación en pantalla de unos fenomenales efectos visuales de gran realismo y perfecta realización.

Un aspecto que se está cuidando muy mucho en relación al aspecto visual es el movimiento de los robots. En Accolade pretenden darles un toque de humanidad y realismo como nunca se haya visto hasta el momento. Y con ello pretenden que veamos cómo tienen un movimiento de respiración sistemático y acompasado –que siempre acompañará a las diversas acciones que podrán llevar a cabo, como saltar, agacharse, esquivar los disparos, encaramarse a un muro, recoger algún objeto– con el fin de que podamos identificarnos con el protagonista fácilmente y, así, adentrarnos más en la aventura y hacer que el robot no nos parezca tan sólo un montón de metal sin sentimientos.

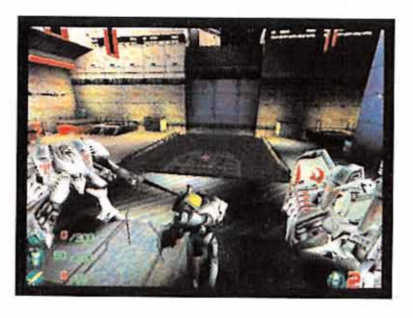
UNA –¿LARGUÍSIMA?– ESPERA

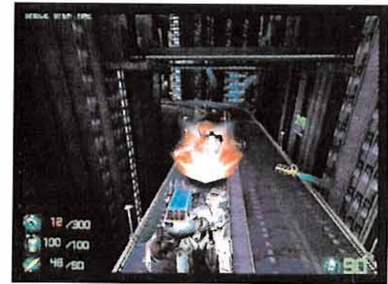
Mucho tiempo ha pasado desde que tuvimos la oportunidad de acudir a la presentación que Infogrames realizó en tierras londinenses, y muchas cosas parece ser que han cambiado en cuanto al aspecto tecnológico se refiere. Y decimos parece ser, pues aún no nos ha llegado a la redacción nada completamente definitivo de la versión de PC, y absolutamente nada palpable de la de Dreamcast, por supuesto, que nos pueda llevar a dirimir una comparación entre los dos.

Sin embargo, y al encontrarnos ofreciéndoos un primer contacto con lo que será, a priori, «Slave Zero», sí podemos decir con total seguridad que será un frenético shoot'em up tridimensional que, bajo una perspectiva en

Como suele decirse, siempre hay alguien mayor que tú, y en este juego se llevará ese dicho a rajatabla, pues al final de cada escenario tendremos que enfrentarnos con el inevitable "jefe" que precisará más disparos.

El tamaño de los escenarios que atravesaremos será descomunal, no sólo a lo ancho y a lo largo, también a lo alto, pues si dirigimos la vista hacia arriba, podremos descubrir unos rascacielos interminables.

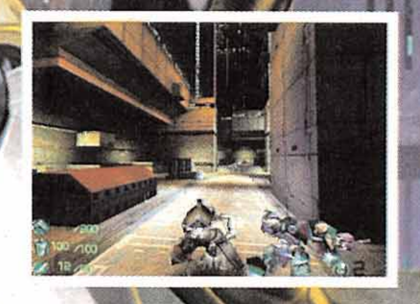






Tanto la versión de PC como la de Dreamcast prometen atesorar un alto nivel de calidad gráfica, algo que podía ser de esperar





Introducción fuera de la norma

Saliéndose de la norma establecida hasta el momento, los programadores y diseñadores gráficos de Accolade parece que van a prescindir de incluir gráficos renderizados en la presentación y van a emplear el mismo engine del juego, confiando en su gran potencial a la hora de mover texturas de gran complejidad y miles de polígonos. Ciertamente, este cambio en la producción de un aspecto tan importante como es la secuencia introductoria, seguro que será recibido con agrado entre los que gustan de cambios y novedades hasta en los más mínimos detalles, donde se pueda apreciar el cuidado de los programadores en todo los concerniente a este «Slave Zero».



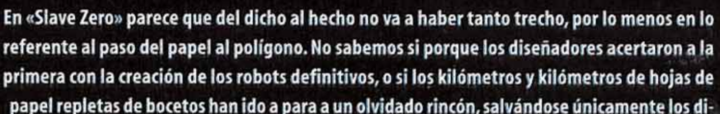
En esta instantánea podemos apreciar el tamaño que tendremos en relación al resto de vehículos. Además de interponernos en el camino del tren, también lo podremos coger con nuestras manos y usarlo como arma.

tercera persona, hoy en día muy en boga dentro de este género, hará las delicias de los amantes del mismo, incluso también a aquellos que no son personas que se conforman con cualquier cosa.

En nuestras manos han caído otras experiencias robóticas, como la saga «Mechwarrior», pero estos rozan ya el género de la simulación. Si queremos poner un punto de partida y una relación inmediata entre «Slave Zero» y otro juego de características parecidas que nos permita vislumbrar de una pasada lo que puede ser este título de Accolade, no podemos más que remitirnos a «Shogo», otro arcade, esta vez en primera persona, que también nos ponía a los mandos de un androide de descomunales dimensiones que debía combatir en un sinfín de escenarios, normalmente poblados de edificios.

Francamente, esperamos que la larga espera a la que nos están sometiendo los encargados del producto merezca la pena, pues de no ser así, el desengaño sería despampanante. Sin embargo, no queremos cerrar esta preview malmetiendo contra el título que nos ocupa, sino todo lo contrario, instar y animar al grupo de programación para que haga un arcade revolucionario que sorprenda a todos, propios y extraños.

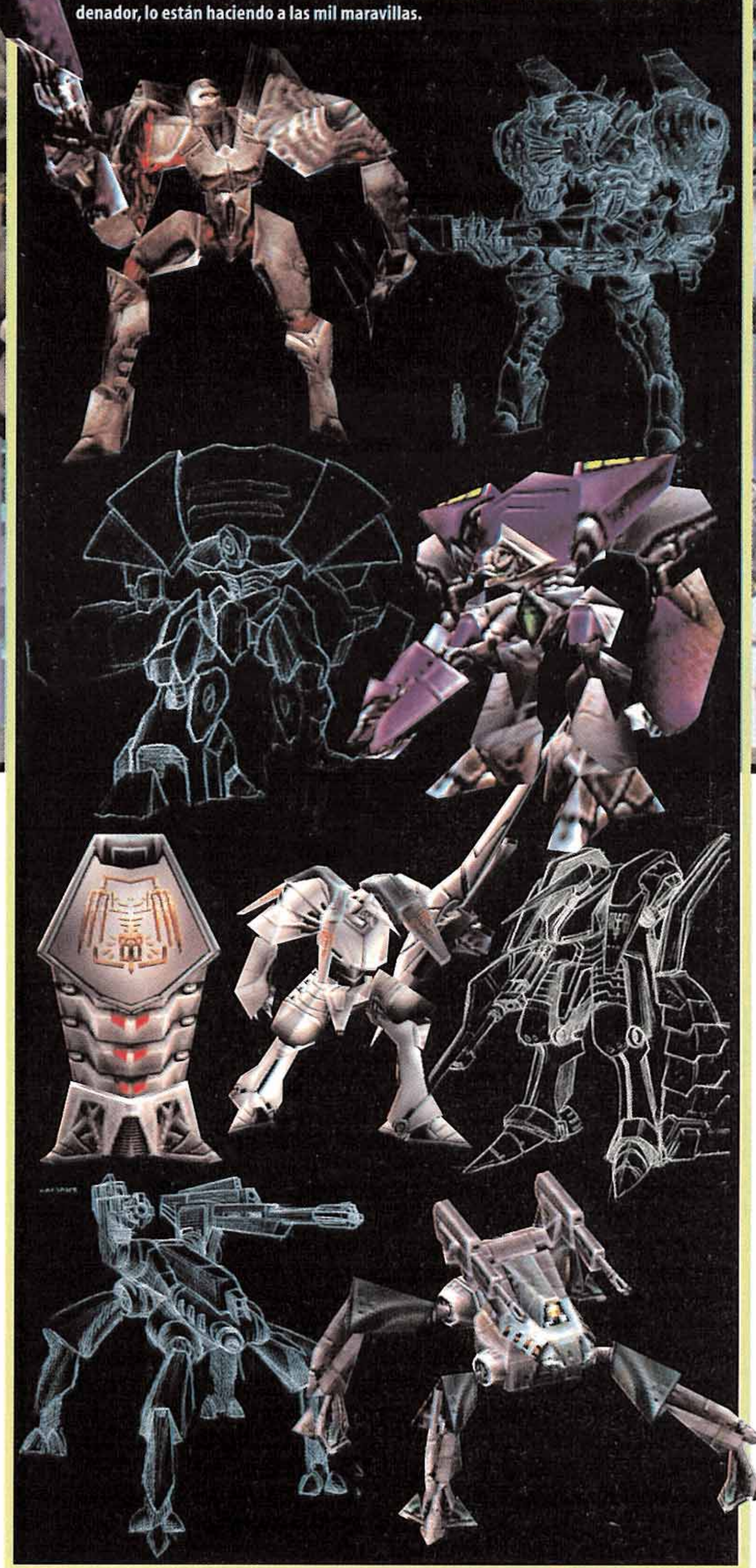
C.F.M.



Del dicho al hecho

En «Slave Zero» parece que del dicho al hecho no va a haber tanto trecho, por lo menos en lo referente al paso del papel al polígono. No sabemos si porque los diseñadores acertaron a la primera con la creación de los robots definitivos, o si los kilómetros y kilómetros de hojas de papel repletas de bocetos han ido a para a un olvidado rincón, salvándose únicamente los diseños definitivos.

En lo que sí estamos de acuerdo todos es que los encargados de plasmar el boceto en el ordenador, lo están haciendo a las mil maravillas.



Interstate '82

Ahora podremos salir del coche siempre que queramos y defendernos a pie

Otro año más como conductor

Nunca hemos deseado más que el dicho de "la primera impresión es la que queda" sea incierto, y es que se nos ha caído el alma al suelo al ver los primeros retazos de la continuación de este juego de Activision; y es que «Interstate '82» tiene todas las papeletas para convertirse en el tiro por la culata de esta compañía. Sentimos muy mucho, comenzar a criticar al título, aún cuando todavía no se ha puesto siquiera en circulación, pero queremos que esta página sirva de aviso más que de escarmiento, ya que todavía están a tiempo de subsanar ciertos errores que hemos podido ver en la beta recibida, como unas ciudades poco definidas, unas caídas de puestos eléctricos sin gracia alguna, unos coches carentes de brillos en la carrocería y movimiento en la suspensión, difícilmente controlables si no es tras muchas horas de práctica y unos vídeos con baja resolución, cuyos personajes parecen carecer de articulaciones y musculatura.

El desarrollo de la acción será simple y prácticamente calcado al de «Interstate '76», es decir, una serie de misiones que deberemos superar al estilo de Mad Max, usando el armamento instalado en nuestros vehículos para desmantelar los coches que nos atacarán en nuestro camino y así parece que será todo el rato, cambiando únicamente el escenario en el que se desarrollará el combate.



Algo nuevo que sí incluirá «Interstate '82» es la posibilidad de salir de nuestro vehículo siempre que queramos o cuando veamos que va a explotar debido a los daños. Solamente contaremos con una pistola como arma y con escasas posibilidades de sobrevivir ante nuestros enemigos motorizados, pero también siempre será mejor que morir en la deflagración total.

Realmente preocupante la situación ante la que nos dejan los chicos de Activision con su nuevo «Interstate '82", pues nos deja sin saber qué pensar sobre cuál será el aspecto final del título. Cuando lo vimos nos pareció que estaba bastante finalizado y tuvimos la desagradable sensación de que iba a quedarse tal cual, con la sola salvedad de la traducción al castellano.

Pedimos desde aquí, de todo corazón, a las musas del software que guíen por el correcto camino de la programación al equipo encargando de este «Interstate '82», para que la versión temporal que hemos visto no sea más que un mal sueño cuando podamos ver la definitiva, y que Activision siga permaneciendo en ese gran pedestal de compañía seria y constante en su máxima de solamente hacer juegos de calidad sobresaliente.

C.F.M.

Una instalación entretenida

Casi ni nos daremos cuenta del tiempo que durará la instalación del juego, gracias a una fantástica y marchosa melodía que podremos escuchar, mientras vemos una serie de secuencias que nos introducirán en el momento y la situación en que se encuadrará la acción de «Interstate'82».



Las explosiones se sucederán con gran frecuencia y habrá que tener cuidado de no encontrarse cerca de una, pues las consecuencias podrían ser terribles.



La novedad principal será la posibilidad de salir de nuestro vehículo en cualquier momento y enfrentarnos a pie a nuestros adversarios.

¿Tributo o delito?


Fate of Atlantis II

En los últimos tiempos, El Club de la Aventura está retomando algunos de los hábitos más populares entre los aficionados. Comenzamos con los "parsers" –aspecto que no tocaremos a fondo hasta que los más prometedores estén acabados–, y vamos a continuar con otra moda que, gracias al poder de convocatoria de Internet, está alcanzando unas expectativas inimaginables: la creación de continuaciones de viejos éxitos realizadas por fans.

Cada vez es más común encontrar páginas web de aficionados a las aventuras que se conocen en las charlas IRC o en los foros, y deciden crear una continuación de un título emblemático, sin el permiso de la compañía poseedora de los derechos. A espaldas de LucasArts y Sierra, grupos de aficionados están realizando «Fate of Atlantis II», «Zak McKracken II», «Laura Bow III» y «Freddy Pharkas II». Todos ellos aseguran mantener o mejorar la calidad del original pero, salvo «Fate of Atlantis II», ya prácticamente terminado, el resto apenas están esbozados. Será interesante comprobar la reacción de las compañías antes una posible distribución.

Puesto que estos programas trabajan con material protegido por copyright, son ilegales. Pese a ello, sus creadores confían en que, al tratarse de un tributo de un grupo de fans a juegos que ya no se comercializan, y además serán gratuitos, LucasArts y Sierra permitan distribuirlos en Internet.

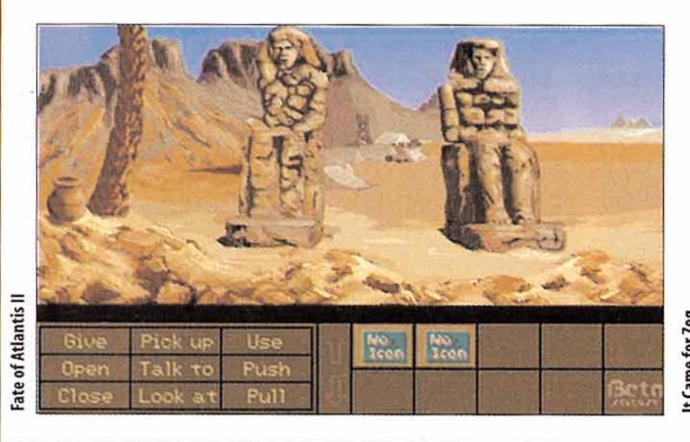
Esta interesante polémica puede dar lugar a un reñido debate: ¿Deben las compañías permitir la publicación de aventuras realizadas por fans, si se entienden como un homenaje al original y son gratuitas, o nadie tiene derecho a manipular el trabajo ajeno?

Para documentaros mejor antes de opinar, podéis visitar las páginas web de estas continuaciones amateurs en:

http://indyproject.indy3d.net/whatisip.shtml
http://zak2.adventuregamer.com
http://welcome.to/sierrasequels



Zak Mckracken 2



Fate of Atlantis II



It Came for Zog

Desafíos Internacionales

Pese a la enorme popularidad de los videojuegos en todo el mundo, más de 90% de los títulos provienen de tan sólo cuatro países: Estados Unidos, Gran Bretaña, Francia y Japón. No ocurre así, sin embargo, en el género de las aventuras, donde muchos de los futuros títulos tienen su origen en países tan exóticos como pueden ser Dinamarca o Argentina. ¿Estarán dichas aventuras a la altura de las grandes producciones americanas?

En la reunión del mes pasado, analizábamos «Traitors Gate», una original y desafiante propuesta del grupo de programación sueco DayDream. Nunca antes habíamos tenido la posibilidad de entrar en la fortaleza conocida con el nombre de la Torre de Londres y robar las joyas de la Corona Británica, como parte de una operación secreta del Pentágono.

Antes de –tal como os prometí hace cuatro semanas– cerrar la boca y dejar que toméis la palabra, seguro que os gustará conocer la existencia de tres aventuras gráficas de procedencia exótica: «It Cames for Zog», danesa; «Contacto Nawamba», argentina; y «La Máquina Meteoroloca», española.

«It Cames for Zog», de Pixeleers, demuestra que las aventuras europeas son, sin duda, las más originales. En esta ocasión, se nos propone encarnar el papel de Zog, un troglodita... ¡secuestrado por una nave extraterrestre! Zog es llevado a un planeta alienígena, de donde tendrá que escapar, utilizando la lógica prehistórica. Todavía es muy poco lo que se conoce sobre su desarrollo, pues su fecha de publicación está prevista para la primavera del 2001. Utilizará, sin embargo, una perspectiva similar a «Grim Fandango», aunque también existirán escenarios con renderizado en tiempo real.

Más en la línea clásica, se presenta «Contacto Nawamba», de Big Bang. Emplea gráficos similares a «Sam & Max», y un desarrollo al más puro estilo de LucasArts. También está relacionada con extraterrestres: resulta que, hace centenares de años, una nave espacial se estrelló en el corazón de África. Sus ocupantes se refugiaron en una cueva, pero fueron perseguidos y asesinados por una tribu guerrera. Muchos años después, en 1954, dos aventureros, Karl Newman y el doctor Von Werner, encuentran la cueva con los restos extraterrestres, junto a un misterioso artefacto de extraños poderes. Tomad esta información como aperitivo, pues volveremos a hablar de este prometedor título en cuando consigamos algunas pantallas del mismo.

Por último, ya tenéis en las tiendas la segunda aventura gráfica de Mortadelo y Filemón: «La Máquina Meteoroloca», de Zeta Multimedia. Los que hayáis jugado a la primera, «El Sulfato Atómico», no debéis hacer comparaciones, pues «La Máquina Meterorolocа» ha sido realizada por otro grupo de programación, Vega, y es infinitamente superior.

En esta ocasión, los dos agentes más locos de la T.I.A. deben detener al profesor Gambérrez, creador de una máquina capaz de cambiar el tiempo. El desarrollo es el clásico del género, con una interfaz calcada de «The Curse of Monkey Island». Como nota curiosa, Mortadelo sólo puede examinar y coger objetos, mientras que Filemón se encarga de hablar y abrir cerraduras. De esta forma, ambos deben turnarse para superar los retos. «La Máquina Meteoroloca» es, técnicamente, muy inferior a la media actual, y sus puzzles son limitados y sencillos, pero es barato, los gráficos están calcados de los tebeos, el doblaje de las voces es estupendo, y existen decenas de "gags" –las carreras, o los disfraces de Mortadelo– que la hacen recomendable para los fans del genial Ibáñez y los aventureros más inexpertos.

La Máquina Meteoroloca

Terminamos el repaso con la avalancha de títulos que Cryo tiene preparados para el 2000: «Pompeya», «Jerusalén», «Odisea: La Búsqueda de Ulises» y «Cuentos de Caballería» –título provisional–. El primero está ambientado, obviamente, en el Imperio Romano. La esposa de un famoso arqueólogo ha desaparecido y, tras un viaje en el tiempo, el sufrido marido la encuentra en la esplendorosa ciudad de Pompeya. El problema es que apenas faltan unos días para que el Vesubio convierta la ciudad en un pozo de lava, y la mujer no se acuerda de su anterior vida. Del resto, sólo se conocen sus nombres; Cryo ofrecerá más información en fechas próximas.

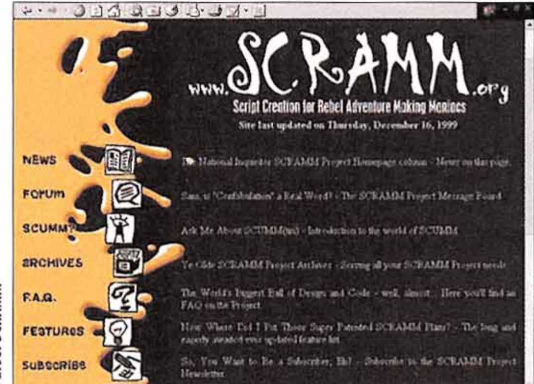
Tan sólo tres palabras antes de daros el relevo: «Monkey Island IV». Si, en el momento de leer estas líneas, LucasArts aún no ha hecho un anuncio oficial, entonces estoy en condiciones de anunciaros que – salvo una improbable y maquiavélica trama urdida por la compañía para engañar al personal–, «Monkey Island IV» será una realidad. Si a ello unimos «Runaway» y «Simon the Sorcerer 3D», éste puede ser un gran año para el género.

PARSERS Y MERCHANDISE

Sergio Esquivel, de Santa Cruz de Tenerife, es el primer aficionado en intervenir. Sergio se considera un fan de LucasArts y pregunta si puede votar por «La Amenaza Fantasma». Me temo que, de momento, no, pues se trata de una aventura de acción, y las listas sólo se refieren a aventuras gráficas. Sin embargo, hay abierto un debate para incluir al resto de aventuras en el Club.

Por último, nuestro amigo también quiere comprar artículos de coleccionista relacionados con LucasArts. Ha probado en la página web de la compañía, pero sólo venden a


It Came for Zog



Parser SCRAMM

EE.UU. o Canadá. En efecto, LucasArts dispone de innumerable "merchandise" en su página, desde yoyos hasta camisetas, pero sólo para los clientes locales. La solución radica en visitar la tienda virtual "The Lucasfans Store". Aquí podéis encontrar desde comics de «Sam & Max», hasta la banda sonora o la novela de «The Dig». Puesto que los productos se sirven a través de la librería "Amazon", están disponibles en todo el mundo. Su página web es:
lucasfans.adventuregamer.com/store/
Otro tema muy comentado en vuestras cartas son los parsers, aplicaciones que sirven para crear aventuras gráficas. Manolo García, de Murcia, y el anónimo Robespierre, quieren saber cuándo se publicará el parser SCRAMM, y las páginas web de varios de ellos. Manolo también pregunta si existen varios finales en «DiscWorld Noir», si «Runaway» saldrá sólo en DVD-ROM, y cuántos robles roería un roedor si los roedores royeran robles. Las respuestas a las tres últimas son: no, no y 8.
Actualmente, existen dos parsers de calidad, gratuitos y terminados: AGE e Indiana Java. El primero sirve para crear aventuras tipo «Myst», y el segundo, clónicos de los clásicos de LucasArts. SAGE también ha producido varias betas, pero aún no está terminado. El más prometedor de todos es SCRAMM, pues permitirá crear aventuras con las mismas posibilidades que «The Curse of Monkey Island», pero la primera beta no verá la luz hasta febrero. Sus páginas web son:
SCRAMM: **www.scramm.org**
AGE: **www.twilightsoftware.com/age**
SAGE: **www.mixnmojo.com/sciencefact/**
INDIANA JAVA: **http://java.indy3d.net**
En las cartas o e-mails que cada mes llegan al Club no sólo pedís información o ayuda relacionada con los atascos; también hay mucha gente que escribe para expresar su opinión. Así, por ejemplo, Antonio J., de Asturias, nos cuenta que ha disfrutado como un enano con «DiscWorld Noir». Dioni Cubero, de Valencia, felicita a Dinamic por los precios de sus juegos, y a Péndulo Studios por la calidad –demostrada– de «Hollywood Monsters» y –supuesta– de «Runaway».
Por otro lado, Cristina Luengo, una joven aventurera de trece años, que nos escribe desde un pueblecito de Girona que me ha sido imposible descifrar –pese a la bonita letra de Cristina–, es una auténtica experta en el género, pues sus aventuras favoritas son, sin duda, las mejores de los últimos años: «Grim Fandango», «DiscWorld Noir», «Sanitarium» y «Blade Runner». Además, Cristina tiene el honor de ser la única persona que ha votado a «Black Dahlia». Su mayor deseo es pertenecer a un club de aficionados a los videojuegos, pero no conoce ninguno, salvo el de Centro Mail.
Bien, Cristina; en realidad, ya perteneces a uno: El Club de la Aventura, donde siempre serás bien recibida. Si quieres conocer más, te recomiendo que compres un módem y contrates una conexión gratuita a Internet; en la Gran Red existen decenas de clubs dedicados a los videojuegos, en donde conocerás a un montón de gente.
Por último, el anónimo Urik Comparini, confiesa haberse aburrido con las dos partes de «Broken Sword», y pregunta qué tal es el mencionado «DiscWorld Noir». Por lo descrito en su e-mail, Urik busca, por encima de todo, una aventura divertida. Personalmente, pienso que «DiscWorld Noir» es la mejor aventura 2D desde «The Curse of Monkey Island», pero no es precisamente "divertida", en el sentido de que ocurran acontecimientos humorísticos. Por supuesto, al tratarse de una historia de fantasía, hay muchas cosas extravagantes, como la necesidad de que el protagonista se convierta en hombre lobo para encontrar algunas pistas, el asunto de la mujer-troll, o la aparición de Lara Croft pero, ante todo, es una aventura de detectives bastante oscura y "adulta", donde las largas conversaciones y las deducciones enrevesadas son frecuentes.

EL ASCENSOR MALDITO

No podemos cerrar la reunión sin tender la mano a algún aventurero desesperado. Entre los más frustrados, se encuentra Marc Cerceda, de Andorra: lleva más de un mes intentando detener el ascensor en mitad del trayecto, en «Amerzone». Lo que tienes que hacer es mirar el suelo de uno de los elevadores; encontrarás una especie de clavija con un mango doblado. Debes recogerlo y volver al ascensor. Mira al suelo en busca de un agujero en la pared. Introduce el mango y baja al piso inferior. Esta vez, el ascensor se detendrá en mitad del trayecto. Rompe el muro con el martillo para acceder al huevo.
Terminamos con Rodrigo García, de Burgos. Además de estar a favor de la inclusión de las aventuras de acción en el Club, quiere saber lo que hay que hacer al salir de la casa, en «Normality». Muchas son las tareas, pero entre ellas, debes ir a la fábrica, examinar las huellas, usar la camiseta "Estoy gordo" en Ken, manipular la batería del coche, tomar café y entrar por el conducto del aire acondicionado del servicio.
Estad muy atentos a las próximas reuniones, pues las noticias que hoy son rumores, pronto se convertirán en pantallas y demos jugables. Mientras tanto, disfrutad de la multitud de aventuras publicadas estas Navidades.

El Gran Tarkilmar

Lenguas de trapo

Tras unos meses de descanso, retorna el espacio más ácido de El Club de la Aventura. Como personas de carne y hueso que son, los protagonistas del género siempre tienen algo que decir.

"Voy a tomarme un año sabático. Quiero aprender español, ahora que está tan de moda. Voy a clase tres horas al día, cinco días a la semana".
–Roberta Williams, diseñadora de las sagas «King's Quest» y «Phantasmagoria».

*"Tendrías que poner un aviso diciendo a la gente que no compre «El Sulfato Atómico». Es el juego más corto y más gil******* que he visto en mi vida. Me lo pasé en una hora y lo devolví diciendo que tenía un fallo".*
–Un anónimo lector llamado Nerou. Al menos, no te costó un duro...

"«Leisure Suit Larry IV» iba a ser una aventura on line, pero los módem de la época sólo funcionaban a 9.6 Kbps".
–Al Lowe, creador de la saga.

"No revelaré el argumento que tenía pensado para «Monkey Island III». Quizá tenga la oportunidad de hacer un nuevo «Monkey» alguna vez".
–Ron Gilbert, diseñador de los dos primeros capítulos.

La opinión de los expertos



Aunque en las listas mensuales sólo se reflejan los votos recibidos durante las últimas cuatro semanas, el Gran Tarkilmar guarda un "ranking" con todos los puntos acumulados en los cinco años de existencia de El Club de la Aventura. Para conmemorar la entrada del nuevo año, aquí tenéis, por vez primera, las diez aventuras más votadas de la lista TOP 5, sumando los puntos de las 61 reuniones del Club. Disfrutadlo...

TOP 10 UNIVERSAL

1. Monkey Island
2. Monkey Island II
3. Indiana Jones & the Fate of Atlantis
4. Day of the Tentacle
5. Broken Sword
6. The Curse of Monkey Island
7. Indiana Jones y la Última Cruzada
8. Sam & Max
9. The Dig
10. Simon the Sorcerer

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

El sueño de ser el número UNO

La batalla acaba de comenzar















Jason Kingsley | Kev Shaw | John Chasey | Kirk Ewing | Sergei Klimov | Phillip Oliver | Martyn Brown

Mike Woodroffe | Chris Gibbs | David Perry | Ian Baverstock | Gavin Cheshire | Mike Montgomery | Charles Cecil

La industria nos habla sobre el futuro de Dreamcast y las nuevas consolas

Con todos los usuarios actuales de Dreamcast, y todos aquellos que están pensando en comprarse una máquina, hambrientos de información por el futuro que la misma puede tener, en número y calidad de videojuegos, Micromanía ha querido comprobar las impresiones que una parte tan representativa de la industria como programadores y productores tienen sobre la consola de Sega. Hemos pedido su opinión a algunos de los más importantes desarrolladores, y a nuevos equipos de programación. Las respuestas que podéis encontrar pueden resultar indicativas de lo que la industria del videojuego piensa del presente y futuro de Dreamcast y de otras máquinas. Porque, en el fondo, no se trata tan sólo de Dreamcast. ¿Cuál es el verdadero futuro de las nuevas consolas?

Todo está preparado para que la nueva generación tome al asalto el mercado. La batalla, de hecho, ya ha comenzado desde el instante en que Dreamcast se puso a la venta. Sin embargo, no estamos ante la típica renovación de consolas y hardware, con las que el mercado del videojuego doméstico se perpetúa a sí mismo cada pocos años. A diferencia de anteriores ocasiones, cuando los 16 bit sustituyeron a las consolas de 8 bit, y más tarde cuando sucedió lo propio con las consolas de 32 bit, las nuevas máquinas no vienen a cubrir únicamente una porción del mercado del ocio basada exclusivamente en el videojuego... o al menos, eso es lo que parece que todas las grandes están intentando vender al usuario medio.

Dreamcast es una máquina que destaca por muchas razones. No se trata tan sólo de tecnología, pura y simplemente, aunque es un dato que viene inextricablemente unido al hecho de tratarse de una máquina "multimedia" –término que ha dado mucho de sí en los últimos años–. Se trata de la primera consola de videojuegos que ha llevado al ámbito doméstico la conexión a Internet y la posibilidad de navegación por la red, así como del juego on line. Algo que resultaba prácticamente impensable hace poco más de un año en este sector del mercado. Y un dato que, según parece, Sony tampoco ha querido olvidar al anunciar su PlayStation 2.

VISPERAS DE LA REVOLUCIÓN

Sin embargo, no es tan sencillo afirmar que estamos ante una generación verdaderamente revolucionaria en el apartado de las opciones "on line". Y es que, en la práctica, en estos momentos no quedan despejados todos los interrogantes que a Sega, Sony o Nintendo –y no dejemos fuera a Microsoft– se le pueden plantear en este sentido. Si Dreamcast, de momento, es una máquina de videojuegos que, además, permite ciertas alternativas poco usuales en el universo de las consolas, PlayStation 2, según como Sony la presenta, tiene el perfil típico de lo que los sajones llaman un "Set Top Box", es decir, una máquina que, conectada –por lo general– a un televisor, sirva ►

1 ¿Cuál es tu opinión sobre Dreamcast, en términos generales?

2 ¿Crees que Dreamcast puede resultar un competidor lo bastante duro para PlayStation, o quizás ahora todo se centra en el futuro de Sony con PlayStation 2?

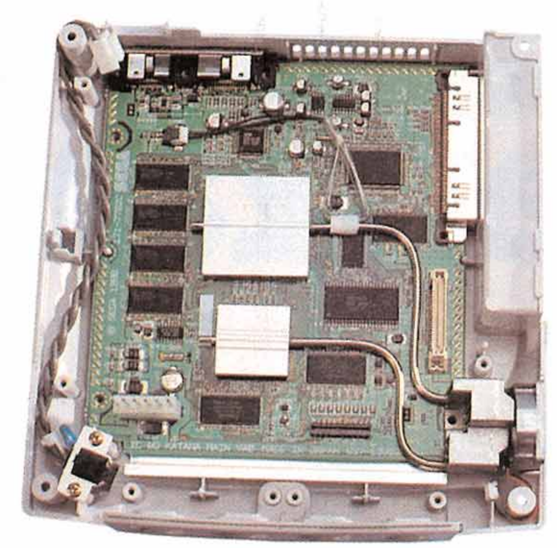
PREGUNTAS

JASON KINGSLEY (REBELLION)

Director General. Creadores de, entre otros, «Aliens vs Predator». Actualmente trabajando en nuevos títulos para PC.

1 Creo que Dreamcast es una gran consola. Y, además de estar muy bien, los juegos que hay disponibles tienen bastante calidad, en general. No hay más que ver las demos que se pueden contemplar en cualquier tienda para darse cuenta de eso.

Técnicamente representa un gran paso adelante en el mundo de las consolas, aunque en lo que se refiere a vanguardia tecnológica, el PC resulta más competitivo. Si, además, tenemos en cuenta las futuras consolas de otras compañías, ¿quién sabe lo que puede traer el futuro?



La calidad tecnológica de Dreamcast es uno de los aspectos más llamativos de la consola, para Jason Kingsley.

2 Bueno, PlayStation tiene un gran parque de máquinas instaladas en todo el mundo y, lo que resulta mucho más importante y significativo, gente que no es necesariamente aficionada a los juegos sabe lo que es una PlayStation. Sin embargo, PlayStation tiene en contra en la actualidad que su tecnología se está quedando algo obsoleta y, aunque responde muy bien, en líneas generales, cada vez es más difícil ajustarse a los requisitos que posee para mejoras sustanciales en gráficos y jugabilidad.

¿Seguirá le gente fiel a su consola, o se comprarán una Dreamcast hasta que llegue el momento en que PlayStation 2 esté disponible? Creo que eso es algo que sólo sabremos dentro de unos pocos meses.

Además, no creo que los monopolios sean buenos, a la larga, para nadie, sobre todo para los usuarios finales. Espero y deseo que siempre exista una sana competencia entre las compañías, y Sega tiene una larga historia detrás, repleta de éxitos.

Sinceramente me gustaría que Dreamcast fuera un éxito más. Sería algo muy bueno para toda la industria.

La industria sería hoy muy diferente si no tuviéramos a Sega. ¿Qué habría sido de nosotros sin Sonic?



Es posible que, dentro de poco, podamos llegar a ver algún juego de Rebellion, como «Aliens vs Predator», en formato Dreamcast.

como soporte a múltiples aplicaciones de tipo interactivo, incluyendo, claro está, los videojuegos –películas en DVD, conexión on line, comercio electrónico, etc.–. Pero... el problema es que, de momento, PlayStation 2 no incorpora módem. Según Sony, el problema quedará resuelto gracias al potencial del hardware –puertos USB, posibilidad de conexión de tarjetas PCMCIA, etc.– y a los servicios y tecnología que la compañía está diseñando para el futuro.

Aunque, hasta aquí, todo pueda parecer perfecto, hay que echar un vistazo atrás y ver algunos antecedentes.

No hace tantos años, cuando aún los 32 bit estaban en mantillas, compañías como 3DO y Philips se lanzaron a la ¿aventura? de crear una tecnología maravillosa que llevaría el "multimedia" a todos los hogares con máquinas que –es fácil adivinarlo– iban a permitir cosas tales como ver películas en formato CD, disfrutar de videojuegos, conectarse a sitios de comercio electrónico, etc. través del televisor de cualquier casa de un particular.

Pese a todo, no se trataba de los primeros intentos en abordar un proyecto de esas características. En 1992, Atari presentó a una parte de la prensa especializada y a diversos fabricantes una singular máquina, el Microbox. Basado en la tecnología del Falcon 030, pretendía llevar al ámbito doméstico el potencial tecnológico de un "workstation". Microbox estaba anunciado para ver la luz a finales de 1993, algo que nunca ocurrió. ¿Dónde estaba el problema? Sobre todo, en el mismo punto –aunque a otro nivel– en que está ahora. Lo que se está intentando vender como "Set Top Box" casi siempre ha presentado una falta considerable de potencia, como para permitir todas las posibilidades y alternativas que se anunciaban. Y no se trata tan sólo de una cuestión de tecnología.

UN CÍRCULO VICIOSO

Por un lado, nos encontramos con la tónica tan conocida de "esperar a ver qué pasa". Muchas compañías no niegan su intención de apoyar a éste o aquel formato, siempre que llegue un momento en que el parque de máquinas instalado sea el suficiente.

Sin embargo, pocas veces una máquina ha conseguido hacerse con un porcentaje significativo, si no ha contado con un número elevado de títulos con que satisfacer las demandas posibles de los usuarios potenciales. La pescadilla que se muerde la cola, en pocas palabras.

Si nos fijamos en Dreamcast, su procesador principal, un Hitachi a 200 MHz, posee la suficiente potencia como para permitir trabajar con una encriptación en condiciones de seguridad suficientes que garanticen el comercio electrónico. Pero, en la misma práctica, el objetivo principal para el que



KEV SHAW (EUTECHNYX)

Relaciones Públicas. La compañía tiene a sus espaldas un largo listado de títulos de reconocido prestigio, como «Las 24 Horas de Le Mans», «Max Power Racing», «Total Drivin», etc., en formato consola.

1 Lo que hay que tener en cuenta, sobre todo, es que ***Dreamcast ya está disponible.*** Sin tener en consideración aspectos como que tenga "menos potencial" tecnológico, en comparación con PlayStation 2 o Dolphin, está ahí y se puede comprar ya. Por otro lado, son los juegos los que determinan el éxito de una consola. Si nos fijamos en PlayStation, en comparación con Nintendo 64, la máquina de Sony es mucho menos potente, pero es mucho más popular porque posee un gran catálogo. Si Sega es capaz de ofrecer un juego nuevo cada semana, como han venido prometiendo, y la calidad permanece siendo tan elevada como hasta ahora, pueden tener muchas oportunidades de conseguir un gran éxito.

La reciente aparición de «Las 24 horas de LeMans», en PlayStation, no impide a Kev Shaw considerar a Dreamcast como un gran hardware, que puede conseguir un notable éxito. ¿Veremos dentro de poco una versión del juego para la máquina de Sega?

2 Como he comentado antes, se puede adquirir una Dreamcast ahora. PlayStation 2 no estará disponible hasta el año que viene, lo que representa una oportunidad magnífica para Dreamcast de hacerse con buena parte del mercado. Conozco a un montón de usuarios de PlayStation que están esperando al lanzamiento de PlayStation 2, pero un número similar están considerando muy seriamente comprarse una Dreamcast. El hecho es que ***el mercado es lo bastante grande para ambas consolas*** y, en mi opinión, los tiempos en que los usuarios se volcaban en un solo sistema han pasado a la Historia.

JOHN CHASEY (IO PRODUCTIONS)

Director General. Uno de los títulos más recientes de esta compañía ha sido «Stampede», para Infogrames. Actualmente trabajan en una serie de juegos para las consolas de nueva generación.

1 Es un hardware excelente, con un entorno de desarrollo genial. Parece que está pensada especialmente para los desarrolladores (aunque falte gente como EA). Técnicamente, representa un salto enorme sobre PlayStation y, mientras PlayStation 2 esté aún pendiente, será muy interesante ver cómo evoluciona la calidad de los juegos en Dreamcast, sobre todo en lo que a gestión de polígonos se refiere.

2 Bueno, Sony ha intentado por todos los medios ensombrecer el lanzamiento de Dreamcast, con sus propias noticias sobre PlayStation 2. Desde luego, no se han tomado a la ligera el lanzamiento de Dreamcast; y saben que una tecnología superior no garantiza el éxito de una máquina. ***Sony tiene muy claro que Sega Dreamcast les puede perjudicar seriamente***, y es algo que no quieren –ni pueden– ignorar.
Lo más significativo de todo es que Dreamcast está ahora disponible en el mercado, y que a PlayStation 2 aún le queda un año, por lo menos. Pero claro, ***también es significativo que PlayStation 2 esté aún a un año vista.***
Creo que existe un período de tiempo durante el cual la consola Dreamcast puede conseguir un gran éxito mundial. Cuánto durará ese período depende, únicamente, de lo bien que lo haga el departamento de marketing de Sega –en cuanto a juegos a ofrecer–, y de los errores que pueda cometer Sony.

Durante el año 2000, hasta que PlayStation 2 esté a la venta, Dreamcast puede ser todo un éxito, según John Chasey.

fue diseñado no es ese. Y, de momento, Dreamcast es una consola que no está basada en soporte DVD, con lo que el aspecto de las películas queda a un lado. Miremos, también, en dirección a PlayStation 2. Su potencial tecnológico parece más que suficiente como para permitir trabajar con la flexibilidad necesaria en el sentido de una máquina multitarea. Pero... ¿y el módem? Sony asegura que todo quedará resuelto cuando la consola esté disponible, pudiendo adquirirse un periférico concreto –no necesariamente un módem estándar– que solvente el problema. Algo que sería perfecto si no fuera por la habitual tendencia –seamos sinceros– de la gran mayoría de usuarios a utilizar la configuración estándar con que viene equipada cualquier consola. Esta reticencia no es tan extraña, pues se trata de algo que se hace extensible al mercado global, no sólo al español –¿cuántas PlayStation existen, y cuantos mandos analógicos, volantes, ratones, etc. se han vendido? La proporción no es de 1:1, desde luego–. Por otro lado, el sistema de acceso –no sólo el soporte físico– de los usuarios de PlayStation 2 a servicios alternativos al videojuego tampoco están totalmente claros, de momento.
Así que, en este rápido vistazo al panorama de futuro, ¿qué nos queda? Básicamente, que estamos ante una generación de hardware que, a corto y medio plazo, está enfocada a un aspecto muy concreto del ocio electrónico: juegos.

JUEGOS, JUEGOS, JUEGOS...

Es algo que, por su parte, Nintendo no ha ocultado desde el comienzo. Pese a que Dolphin poseerá –en teoría– unas prestaciones más que suficientes como para permitir otras tareas, cuando la gran N dio a conocer las características básicas de la máquina, habló de una "consola de videojuegos, con soporte de almacenamiento de datos en DVD y a un precio muy reducido". La colaboración con empresas externas como Matsushita, ArtX e IBM –encargadas del DVD-ROM, procesador gráfico y el Gekko, el procesador principal, respectivamente–, parecían seguir también la habitual tendencia, iniciada por Sega con Dreamcast, de dejar parte del diseño y desarrollo de tecnología a compañías que, dado su tamaño y capacidad de producción, pueden coadyuvar a conseguir un coste final realmente bajo. Si, además, tenemos en cuenta la habitual línea de trabajo de los señores de Nintendo, orientando su producción al servicio de diseñadores como Miyamoto, Dolphin podría tener un potencial enorme en diversas áreas, pero siempre preservando el juego como meta.

KIRK EWING (VIS)

Directivo de la compañía escocesa, una de las que más está dando que hablar en los últimos meses, y que ha desarrollado títulos como «Earthworm Jim 3D».

1 No hay duda de que Dreamcast es una gran máquina. La calidad gráfica que se puede ver en los primeros juegos disponibles es toda una maravilla, y ***la conexión a Internet es perfecta.***



Kirk Ewing no parece que quiera "mojarse" mucho, lo que puede dar a entender que VIS estará dispuesta a desarrollar títulos tales como su "Earthworm Jim 3D" para todo tipo de formatos.

2 Bueno, la atención se va a centrar sobre todo en Sony PlayStation 2. Pero cada consola tiene siempre su as en la manga: Dreamcast ha sido la primera en aparecer, PlayStation 2 será compatible con la actual PlayStation –algo de lo que están encantados los 60 millones de usuarios de la consola que hay en todo el mundo–, X Box no obligará a pagar ningún royalti por desarrollar un juego –algo de lo que están encantados los programadores y distribuidores– y en cuanto a Dolphin... bueno, se llamará Dolphin (supongo).

SERGEI KLIMOV
(SNOWBALL INTERACTIVE)

Director General de la compañía, un equipo de desarrollo afincado en Rusia, que causó una grata impresión durante su presencia en la última edición del ECTS.

1 Hasta ahora había sido bastante complicado trabajar con Sega, y su reputación en los últimos años estaba por los suelos. Sin embargo, la renovación de la cúpula directiva y el cambio de actitud que han tenido, demuestra que ***Sega ha aprendido de sus errores*** y ya no es la misma compañía de antaño. Creo que esa actitud la han transmitido muy bien al lanzamiento de Dreamcast, lo que puede implicar algo bueno al trabajar con la compañía.

Creo que las características de la máquina son bastante buenas. Nuestra especialidad son los juegos de rol, con ciertos toques de aventura y estrategia, así que desde nuestro punto de vista, es una máquina perfecta para lo que hacemos. Quizás en lo relativo a tecnología y potencial, compañías que desarrollen títulos deportivos o de acción puedan estar más interesados en una "guerra" entre máquinas, para que sus juegos puedan gestionar más polígonos, pero en nuestro caso es mucho más adecuado un entorno potente y estable, como el de Dreamcast.

2 ***Dreamcast está aquí. PlayStation 2 y Dolphin aún tienen un largo camino por recorrer.*** Son algo muy atractivo desde el punto de vista del marketing, pero aún no son una realidad. Es más, el actual parque de PlayStation es lo bastante grande como para pervivir durante un par de años más. Así que, no tiene sentido ponerte a desarrollar algo para PlayStation 2, que hasta el 2002 o el 2003 no va a conseguir unas ventas medias tan elevadas como una copia de un título en PlayStation. Y sinceramente tampoco creo que compañías como EA aguanten tanto tiempo sin lanzar algún título para Dreamcast, como han afirmado. EA no es una compañía privada, y sus accionistas ejercerán una gran presión sobre los directivos, en este sentido, durante el próximo año.

La disponibilidad actual de Dreamcast y el camino que aún queda para PlayStation 2 y Dolphin será, según Sergei Klimov, la gran baza de Sega.

La mayoría de programadores e ingenieros tiene muy claro que esta nueva generación de consolas no ofrece ningún problema para soportar browsers y diversas opciones on line pero, lo que no está tan claro, es que de momento este aspecto vaya a configurar el mercado principal de las máquinas.
Sin embargo, hasta ahora no hemos mencionado el X Box. Básicamente, la razón es que Microsoft aún no ha confirmado oficialmente el proyecto –aunque se trata de lo que se suele llamar un secreto a voces–, pero diversos rumores han trascendido acerca de la posible configuración de esta... ¿consola?
Teniendo en cuenta que, visto lo visto hasta el momento, y con la única excepción de PlayStation 2 (al menos, en todo lo referente a desarrollo de la tecnología), nos estamos encontrados con hardware "híbrido", es decir, gran parte del diseño está sacado de lo que parece la arquitectura base de un ordenador personal, aunque el objetivo es conseguir un sistema (no tan) cerrado, Microsoft parece la compañía idónea como para meter baza en un terreno que conoce a las mil maravillas... ¿o no?

MICROSOFT ENTRA EN LA LUCHA

El hecho de que el desarrollo de lo que puede ser X Box coincida con el cambio generacional del hardware de consolas, es casi una anécdota. No es la primera vez que la compañía de Bill Gates ha intentado afrontar un proyecto como éste. De hecho, desde hace casi un lustro Microsoft ha venido haciendo fuertes inversiones en compañías especializadas en tecnología on line, o directamente las ha adquirido. El caso del proyecto "Web TV" es un buen ejemplo.
Microsoft siempre ha tenido la intención de desarrollar un hardware doméstico que fuera capaz de dar acceso a través del portal de la compañía a nuevas áreas de servicio, siempre enfocadas al ocio interactivo. El hecho de que Sony y Sega –y quién sabe si Nintendo– hayan puesto el pie, aunque sea ligeramente, en este campo, parece que ha conseguido que Gates le vea las orejas al lobo, y no quiere dejar pasar la oportunidad de asentarse en los hogares de, cuando menos, Estados Unidos, aprovechando todo el potencial que la compañía ya posee, en infraestructuras. Algunos, puede incluso que recuerden aquel rumor que, hace ya bastantes meses, saltó sobre el interés de Bill Gates en la compra de una serie de misiles de la extinta URSS capaces de poner en órbita una serie de satélites geoestacionarios, que permitieran crear una red de cobertura mundial. ¿Quizás el canal Microsoft de datos y servicios estaba ya en marcha?
Sin embargo, todo apunta a que las grandes del videojuego preparan el desembarco de esta generación de "Set Top Boxes"

PHILLIP OLIVER (INTERACTIVE STUDIOS)

Director General, programador y diseñador. Una de las mitades de los famosos Oliver Twins (todos los antiguos fans de Codemasters conocerán bien a esta pareja), y un perfecto conocedor del mercado del videojuego y de todas las tendencias y modas que le afectan. A lo largo de esta última década, ha estado involucrado en el desarrollo de todo tipo de títulos para múltiples plataformas.



Para Phillip Oliver el éxito de Dreamcast depende sobre todo de su actual disponibilidad. En el momento en que PlayStation 2 y Dolphin aparezcan, se impondrán sobre Sega.

1 Bueno, ha pasado mucho tiempo desde que apareció una nueva máquina en el mercado, y la gente ya tenía ganas de ver algo nuevo en el horizonte. Al público, por lo general, le gusta Sega (incluso después de que le fastidiaran con Saturn), y mantienen un gran prestigio por su historia y su influencia en el mundo de las recreativas.
Desde el punto de vista de la competencia, ***es bueno que existan alternativas en el mercado***, y sé que a la gente de la industria le encanta que una de ellas sea Sega.
El marketing, por otro lado, ha sido mucho mejor de lo que me esperaba. El hecho de estar a igual o mayor nivel que Sony y Nintendo durante el E3 es digno de elogio.

2 Creo que Dreamcast tendrá un buen año de ventas y habrá bastante expectación. Lo bastante como para que Sega se mantenga en candelero. ***Pero, por desgracia, las especificaciones de PlayStation 2 y Dolphin me llevan a pensar que cuando ambas estén disponibles llegará el final de Dreamcast.*** Hasta entonces, Sega deberá aprovechar al máximo su oportunidad.
Sega ha conseguido captar la atención del público y aprovechar su oportunidad, y deberán explotarlo. Obviamente, el aspecto más negativo es que esta oportunidad de negocio, como ya he mencionado, no durará mucho. De todos modos, creo que el marketing de Sega, encaminado a mostrar Dreamcast como una máquina que también puede dar acceso a Internet, puede ayudar mucho a su posible éxito, haciendo que usuarios de Nintendo o Sony, o incluso algún usuario de PC que pretendiera actualizar su antiguo ordenador, se pasen a Dreamcast.
Durante un año, puede ser un gran éxito. Después Sega se encontrará con un gran problema... bueno, de hecho dos: las nuevas consolas de Sony y Nintendo. Y les deseo a todos la mejor de las suertes. Creo que Sega ha hecho todo lo que tenía que hacer de forma bastante inteligente, y al máximo de sus posibilidades, teniendo en cuenta que no disponen de los presupuestos de Sony ni Nintendo, y han tenido a toda la industria en contra, desde los primeros rumores sobre Dreamcast, por culpa de la herencia de Saturn.

MARTYN BROWN (TEAM 17)

Para muchos, Martyn Brown es el alma de Team 17, los creadores de la saga «Worms» y muchos otros títulos de éxito. Actualmente tienen en perspectiva un juego realmente atractivo, «GP Stunt Racer», que tiene probabilidades de aparecer en Dreamcast.



Martyn Brown está encantado con una máquina como Dreamcast, capaz de ofrecer joyas del software como «Soul Calibur». En sus palabras: "una bofetada para PlayStation."

1 Mi primera impresión, si nos remontamos al momento en que se nos invitó a contemplar las primeras demos en las oficinas de Sega Europa, fue realmente positiva. No sólo el hardware parecía enormemente potente, sino que todo lo que Sega nos contó sobre los kit de desarrollo era música para nuestros oídos. No sé si todo ha salido tal y como estaba planeado, pero en general ***en estos momentos estamos encantados con la máquina.*** Estoy un poco decepcionado con el marketing que, en mi opinión, ha comenzado a desarrollarse algo tarde, pero la verdadera prueba de fuego ha estado en el mercado americano, y parece que ha funcionado muy bien. En cualquier caso, a medida que pasa el tiempo para una consola y por muy buenas especificaciones que posea, los desarrolladores siempre querremos más. En este caso, quizás algo más de memoria vendría muy bien. Pero dejando esto a un lado, ***Dreamcast ha demostrado que es capaz de ofrecer verdaderas joyas del software,*** como «Soul Calibur». En calidad visual y gráfica está a años luz de PlayStation y Nintendo 64 y pese a que PlayStation 2 promete ser mucho mejor en gestión de polígonos, memoria, etc., creo que el usuario medio, de momento, estará más que contento con el potencial de Dreamcast.

2 Técnicamente no hay duda que ***Dreamcast es como una bofetada para PlayStation*** pero, para ser justos, hay que ver a PlayStation desde un nivel diferente, y sigue estando ahí. El gran reto para Sega va a ser, en la práctica, el marketing, y si lo hacen bien y son capaces de resultar atractivos para el gran público, tendrán muchas posibilidades de llevarse el gato al agua. Sony tiene un gran prestigio en este tema y ahí va a estar la gran lucha. Creo que las comparaciones reales en el software se han de establecer entre Dreamcast y PlayStation 2. Dreamcast puede ser un gran éxito, aunque dependerá de la capacidad del departamento de marketing de Sega. Sony es muy poderosa y tiene un parque de más de cincuenta millones de usuarios de PlayStation. Depende de a cuántos de estos podrán captar antes de que PlayStation 2 esté disponible y eso no será tarea sencilla.
He querido pasar por alto el hecho de que actualmente es el hardware mas potente que existe. Se merece triunfar por otras razones y espero que lo consiga. Dreamcast me parece, sencillamente, un soplo de aire fresco.

para más adelante, y que la actual presencia de Dreamcast, y la futura de PlayStation 2 y Dolphin, se enfocarán, sobre todo, al videojuego. Sería fácil pensar que Microsoft, entonces, no debería preocuparse demasiado. Pero si formulamos la cuestión a la inversa, quizás encontremos una nueva vía, que antes no parecía tan relevante. ¿Quizá deberían preocuparse Sega, Sony y Nintendo por la presencia de Microsoft en un sector que, hasta ahora, han dominado?
El dato que parece tener más visos de realidad con respecto al desarrollo de X Box es que Microsoft NO va a fabricar la máquina, sino que va a diseñar la tecnología, y la va a licenciar a distintos fabricantes. Algo parecido a lo que ocurrió con 3DO, en su momento.
Todo apunta a una máquina cuyo procesador principal esté diseñado por Intel (Pentium III a 500 MHz, con potencia más que de sobra como para trabajar con órdenes específicas de encriptación de datos), que disponga de un hardware de almacenamiento masivo (disco duro de 6 a 8 GB), una unidad gráfica (probablemente la GPU GeForce de nVidia), un módem interno y una unidad lectora de DVD. Si esta tecnología se puede producir a un precio competitivo y Microsoft es capaz de convencer a los desarrolladores para que arropen la máquina con un buen catálogo de juegos, la competencia debería empezar a inquietarse.
Muchos pueden intentar echar por tierra las posibles intenciones de éxito de Microsoft en el sector, con el pretexto de que no conocen el mercado de consolas lo suficiente. Pero miremos hacia atrás y pensemos por un momento: ¿no se dijo algo así sobre Sony cuando se decidieron a lanzar PlayStation que, además, era una máquina de desarrollo interno?
Quizá Microsoft intente aprovechar su experiencia en un campo y la fuerza de su nombre, y de una más que posible sobresaliente tecnología, como para hacerse hueco en otro que, hasta la fecha, les era ajeno.
En cualquier caso, estamos asistiendo a los prolegómenos de una dura batalla que se va a librar en el futuro. No cuando PlayStation 2 y Dolphin vean la luz, sino una generación más allá. A corto plazo los videojuegos seguirán dominando el universo de las nuevas consolas.
Cuando los primeros pasos en el hardware que estamos a punto de estrenar (que ya hemos estrenado con Dreamcast), capaz de aunar videojuegos y tecnología de acceso a información externa en tiempo real se den, y el mundo comience a ver las consolas como algo más que un simple "juguete" y lo considere un electrodoméstico más que, unido al televisor, es capaz de permitir una puerta abierta al exterior, la revolución real se habrá producido. Y quizá, no esté tan lejos como se pueda pensar. ■

MIKE WOODROFFE
(HEADFIRST PRODUCTIONS)

Director de Headfirst Productions (antes Adventure Soft), que cuenta en su haber con juegos como «Elvira» o la saga de «Simon the Sorcerer». En la actualidad, trabajan en el desarrollo de «Simon 3D», para Hasbro.



Para Woodroffe, Dreamcast es una máquina de transición, y por lo que cuenta nunca veremos un juego como «Simon 3D» en este formato.

1 Las características que posee son bastante buenas.

2 No. ***Sinceramente no creo que sea rival para Sony PlayStation.*** Sega tiene una actitud bastante despótica con los desarrolladores, así que no creo que se lo merezcan. Por otro lado, ***su única posibilidad es aprovechar el año que les queda hasta que PlayStation 2 aparezca.*** Entonces creo que Dreamcast será barrida del mapa.

CHRIS GIBBS (ATTENTION TO DETAIL)

Director General y cofundador de ATD. La compañía tiene como su produccion más reciente el espectacular «Rollcage», aunque llevan más de diez años en el desarrollo de videojuegos. En estos momentos están metidos en el desarrollo de títulos para las nuevas consolas, incluyendo «Rollcage 2».

1 Juegos como los de la serie de Sega Sports, dedicados al baloncesto y el fútbol americano, son realmente buenos. Sin embargo, en líneas generales, no se puede decir que se observe en el software avances significativos en lo referente a jugabilidad o diseño.



Como Dave Perry, Chris Gibbs piensa que Dreamcast es tan sólo una evolución, no una revolución, aunque todo el apartado de la comunidad online le parece una idea fantástica.

2 Si echamos la vista atrás y recordamos juegos como «Super Mario 64», que significó, al igual que Nintendo 64, un salto inimaginable en la manera de desarrollar juegos, podremos comprobar que ahora mismo en Dreamcast no existe nada que se pueda colocar a un nivel representativo similar. Sospecho que hasta que PlayStation 2 no esté disponible no veremos un cambio de similar magnitud en el desarrollo de videojuegos, dado que la nueva consola de Sony sí puede representar ese cambio que «Super Mario» implicó en su momento, con productos distintos de alto nivel, nuevas técnicas de programación y conceptos de diseño originales. ***Dreamcast, de momento, implica más una evolución en los actuales estilos de desarrollo, con mejor tecnología y más detalle del que pueden ofrecer PlayStation y/o Nintendo 64, más que una nueva dimensión de juego.***
Me encanta la idea de poder conectar a todos los usuarios de Dreamcast en una comunidad on line. Esto es una experiencia realmente nueva y positiva. Pero me preocupan los problemas que se pueden derivar de ello por los posibles fallos en la infraestructura de telecomunicaciones. Si no funciona bien en un primer momento, esta idea se irá a pique.

DAVID PERRY (SHINY ENTERTAINMENT)

Presidente de uno de los equipos de desarrollo más carismáticos de los últimos años, en la actualidad están a punto de lanzar «Messiah» para PC, con «Sacrifice» también en desarrollo para este formato. Como ya se informó el mes pasado, Dave Perry nos confirmó en persona que «Messiah» aparecerá para Dreamcast pese a su enorme reticencia inicial sobre la máquina, como se puede comprobar en esta entrevista.

1 El logo me parece bastante tonto. Veo cosas parecidas constantemente en cortinas de baño, calcetines y posavasos. Quizá Sega pretende que el resto del mundo anuncie su logo por ellos, no lo sé.
El mando me parece sólo correcto, y el haber utilizado un joystick convexo es realmente estúpido. En cuanto a los juegos... bueno, he visto cosas bastante malas. A los diez minutos ya estaba aburrido de «Blue Stinger» y «Sonic». Pero reconozco que «Soul Calibur» es muy bueno.
En cuanto al hardware... Bueno, el hard está muy bien. El potencial es excelente y espero que lo aprovechen para nuevos juegos. La conexión a Internet es, "curiosa", por decir algo. En la actualidad, para poder trabajar bien en la red necesitas disponer de una impresora, disco duro, teclado, ratón, disquetes, Flash, Java... ¡¡No un joystick convexo!!
La opción multiusuario es fantástica, pero... ¿dónde están los juegos que la soportan?

Pese a su "joystick convexo" y una vida media probablemente corta, Dave Perry no está descontento del todo con Dreamcast. Tan es así, que «Messiah» verá la luz en este formato dentro de poco.

2 Barrerá a PlayStation con el tiempo, pero también se deberá a que habrá llegado PlayStation 2. PlayStation 2 es una máquina de fantasía. ***Dreamcast es la evolución del hardware actual.***
Me encanta Sega, como a un montón de gente, así que espero que apoyen lo bastante su máquina. El usuario también estaba demandando algo nuevo, así que ***el momento escogido para Dreamcast es el adecuado, aunque creo que va a ser una historia bastante corta.***

IAN BAVERSTOCK (KUJU ENTERTAINMENT)

Director General de la compañía que, junto con SIMIS y Glassghost, forman una empresa. En lo que respecta a Kuju, en estos momentos parece que «Jump Runner» es el título con el que entraran en el universo del software para Dreamcast.

1 Las características técnicas de la máquina son bastante buenas. ***La máquina es claramente superior a consolas como PlayStation y Nintendo 64,*** lo que debe influir en la calidad de los juegos que veamos de ahora en adelante. Como desarrollador, creo que la tecnología de una consola no debe ser excesivamente alta, y me gustaría que se invirtiera bastante dinero en todo lo relacionado con el marketing.

Disponibilidad y conexión a Internet. Estos dos aspectos pueden hacer de Dreamcast un éxito, antes de que PlayStation 2 aparezca en el mercado.

2 Creo que es importante señalar que Dreamcast está disponible aquí y ahora. Es el presente. No creo que sea una grave amenaza para PlayStation, al menos a corto plazo –simplemente hay demasiadas PlayStation actualmente como para que puede hacer frente a Sony–. Y PlayStation 2 no va a estar disponible hasta finales del 2000, así que Sega se debe concentrar en los doce meses que tienen por delante.
Las dos mejores cosas que se pueden decir sobre Dreamcast es que está ya disponible y que incluye un módem. Estoy un poco decepcionado porque éste, en Europa, sea tan sólo de 33K, pero en cualquier caso es algo realmente nuevo en el sector de las consolas y necesita todo el apoyo que se le pueda dar.
Ahora mismo, el gran peligro para Dreamcast es lo que puedan tardar las compañías en surtirla de juegos. Si algunos continúan con esa actitud de esperar a ver cómo reacciona el mercado, Dreamcast puede que no llegue a despegar nunca.
Creo que funcionará muy bien en la primera mitad del 2000. Después se comenzará a hablar de PlayStation 2 y la segunda mitad del año puede ser un período bastante duro para Dreamcast. Si aguantan esos seis meses vendiendo consolas, Dreamcast será un gran éxito, sobre todo por el aliciente del juego online, que le puede ayudar muchísimo.

GAVIN CHESHIRE (SILICON DREAMS)

Director General de la compañía. En el curriculum de la misma nos encontramos con juegos como «Olympic Games» o los títulos de la serie «Michael Owen», dedicados al deporte rey.

1 Cuando Saturn apareció en 1995, Sega era lo bastante fuerte como para subestimar a Sony, que no tenía ninguna experiencia en este mercado y muy pocos juegos con los que arropar el lanzamiento de PlayStation. Creo que, sobre todo, lo que se subestimó fue el potencial del marketing de la compañía. Aunque para los programadores en la práctica resultaba mucho más complicado desarrollar juegos para Saturn que para PlayStation, siendo ésta más potente. Y creo que eso es lo que va a volver a ocurrir.
Dreamcast tiene la ventaja de que ha aparecido 12 meses antes de que lo haga PlayStation 2 y de momento posee un catálogo realmente bueno. En Estados Unidos


La terrible lucha por el liderazgo en el mercado no ha hecho más que empezar, según Gavin Cheshire, aunque Dreamcast cuenta con la ventaja de ser la primera en haber hecho acto de presencia en el mercado.



ha sido todo un bombazo por la calidad de los títulos. Con cosas tan buenas como «NFL 2000» es muy fácil convencer al público. También es un medio muy asequible para entrar en el mundo on line y la posibilidad de conectar un teclado, un disco duro o cualquier otro sistema de almacenamiento, que también le da muchas posibilidades frente a una competencia real con el PC. Y, para finalizar, es muy cómoda para los programadores a la hora de desarrollar juegos.

2 Sega va a tener que sudar si quiere conseguir parte del mercado que perdió cuando lanzó Saturn, pero creo que han empezado con buen pie y aunque la máquina no es tan potente como PlayStation 2, la mayoría de los usuarios están impresionados con los juegos que hay disponibles y su calidad gráfica. En esa ocasión Sega tiene bastantes posibilidades. ***Creo que la lucha va a ser feroz.*** Creo que Nintendo debería tener más respeto que Sony, por Sega y Dreamcast, pero en el mercado hay sitio para más de una gran consola, y con Dolphin tan lejana aún, Dreamcast puede tener bastantes posibilidades de éxito.

MIKE MONTGOMERY

(THE BITMAP BROTHERS)

Cabeza visible de los Bitmap Brothers, que en estos momentos tienen en desarrollo dos nuevos títulos, para PC y PlayStation, nos cuenta sus impresiones sobre Dreamcast.

1 Técnicamente la máquina está bastante bien y presenta un buen potencial, aunque los juegos deben demostrar que pueden aprovecharlo. Como desarrolladores, creo que uno de los aspectos más atractivos de la máquina es que sus componentes, tanto en hard como en soft, son muy familiares para el programador de PC, así que el tiempo de desarrollo se puede invertir en centrarse más en los contenidos que en trabajar sobre tecnología, librerías de software, etc.
En cuanto al marketing, el esfuerzo de Sega es muy loable y demuestra que de verdad creen en las posibilidades de su máquina y que merece la pena apostar por ella.

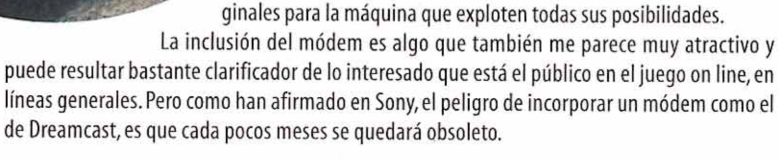
2 Creo que ni siquiera Sony pudo prevér que PlayStation sería el éxito que luego ha sido, así que imagino que Sega no será tan ingenua de pensar que Dreamcast va a conseguir unos objetivos parecidos. En los últimos tiempos Sega ha venido dependiendo de sí misma y preocupándose más de la calidad que de la cantidad.
En cuanto a PlayStation 2, parece que está empezando a acaparar la atención de la industria pero, ¿acaso no le paso eso mismo a Dreamcast hace un año?
En estos momentos nuestros proyectos en desarrollo son «Z 2», para PC, y «Speedball 2100» para PlayStation, y en ellos estamos centrados.
Nos gustaría ver las posibilidades de desarrollo que hay en el futuro para Dreamcast, aunque de momento no podemos confirmar nada en este sentido.
Queremos ver hasta donde puede llegar la tecnología de la máquina, y esperaremos a ver cómo se mueve el mercado antes de tomar una decisión.
Dreamcast tiene todas las papeletas para ser un éxito. Que llegue a ser un éxito similar a PlayStation es otro cantar, ***aunque si Dreamcast pudiera permanecer en el mercado como la consola número 2, no creo que ello fuera una mala expectativa para Sega.***

CHARLES CECIL (REVOLUTION SOFTWARE)

Director General y fundador de Revolution, compañía que, entre otros, ha desarrollado las dos partes de «Broken Sword» y que actualmente se encuentra envuelta en el desarrollo de juegos para la nueva generación de consolas.

1 En cuanto a tecnología Dreamcast es bastante notable, aunque creo que se ha lanzado demasiado pronto –quizá por presiones financieras en Sega–. En el momento del lanzamiento no he llegado a encontrarme con ningún juego realmente impresionante, y creo que un título tan importante como debería haber sido «Sonic Adventure» es demasiado pobre, en líneas generales. Parece como si Dreamcast se dirigiera hacia un sector del mercado compuesto por nuevos usuarios o gente demasiado joven, centrándose en competir con Nintendo 64 en lugar de con PlayStation. ***Pero fue bastante revelador para el futuro observar el catálogo tan potente que Sega estaba preparando para el futuro, en el E3.***

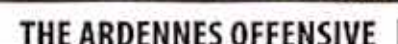
2 ***Dreamcast tiene un año por delante para intentar entrar en el mercado antes de que PlayStation 2 se ponga a la venta.*** Durante este tiempo deberían conseguir un nivel aceptable de ventas en todo el mundo, pero si no es así, me temo que Dreamcast se hundirá. Es un tiempo bastante corto y deben explotarlo al máximo.
Uno de los aspectos más positivos es la facilidad con que se pueden versionar juegos de PC a Dreamcast y viceversa, pero al mismo tiempo es peligroso. Muchas compañías se están dedicando sólo a eso, a realizar versiones, en lugar de afrontar diseños originales para la máquina que exploten todas sus posibilidades.



La inclusión del módem es algo que también me parece muy atractivo y puede resultar bastante clarificador de lo interesado que está el público en el juego on line, en líneas generales. Pero como han afirmado en Sony, el peligro de incorporar un módem como el de Dreamcast, es que cada pocos meses se quedará obsoleto.

Hay muchas ocasiones en las que ciertos proyectos de juegos se ven envueltos en el más oscuro de los secretos. En cuanto a estrategia, hay juegos que se rodean del mayor mutismo, como «Commandos II», «Civilization III» o «Dungeon Keeper III», por poner algunos ejemplos. Pero no son los únicos, puesto que en Noticias desvelaremos algún proyecto secreto más, en concreto de Microprose, Interplay y Firaxis. Todo ello acompañado, cómo no, de las secciones habituales más esperadas por los estrategas.




THE ARDENNES OFFENSIVE


SACRIFICE

Secretos No Muy Bien Guardados

Después de una reunión tan atípica como la del mes anterior, volvemos a la normalidad. Y para demostrarlo aquí llega una avalancha de consultas recibidas por todos los medios posibles.

El último proyecto de Westwood, «Tiberian Sun», ya empieza a daros quebraderos de cabeza a todos. Por ello, os recomendamos encarecidamente el especial Patas Arriba que publicamos en el número 58 de la revista, pero hay casos extremos, como el de nuestro amigo Jesús, que nos cuenta que en las partidas multijugador le ganan en menos de 3 minutos. Puede ser que se enfrente a buenos adversarios, pero de todas formas es muy difícil que ganen la partida en tan poco tiempo. Aquí van un par de trucos. Para capturar un recinto de construcción, con los NOD, lo más fácil es construir un APC subterráneo, llenarlo de ingenieros, e introducirlo en la base enemiga cerca del recinto (u otra construcción) que queramos capturar. Otro truco consiste en activar el muro de tormenta de fuego (cuando lo tengamos), y antes de que se apague o se nos acabe la energía, desactivamos las plantas de energía hasta que se queden en mínimos, con lo que tendremos el muro activado eternamente.

Juan Ramírez, de Barcelona, se confiesa un ferviente admirador de «Dune II» y «Dune 2000», y del último nos pide algún truco. El único que conocemos implica manipular con un editor hexadecimal la partida salvada nada más comenzar el juego. En el archivo de la partida salvada, los créditos de especia se almacenan en el byte 24354. Modificando esta posición y cambiándola por el valor que deseemos, podremos alterar la cantidad de especia.

Ahora es José Manuel Heras el que tendrá que utilizar el editor hexadecimal si quiere hacer uso de este fenomenal truco que nos pide para «Industry Giant». Al igual que en el anterior, tendremos que salvar la partida nada más comenzar, y al editarla con el editor, si cambiamos el offset 20a10700 por FF FF FF FF, al volver al

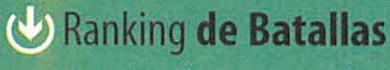
Temas para Debate

El tema "¿Cuál es el mejor juego de estrategia de la historia?" sigue teniendo total vigencia en el 2000, pues nos siguen llegando muchas opiniones, algunas bastante críticas, como la que sigue. Es de Elihu Márquez, que nos comenta: *"...Hay ciertos parámetros que deberíamos establecer antes de juzgar a los mejores juegos de la historia. El mejor juego tendría excelentes gráficos, un muy cuidado argumento, una buena y variada música, una jugabilidad magnífica y, por supuesto, una IA avanzada. Entre los juegos que se han propuesto hay varios que se nos caen de la mesa. Por ejemplo, «Heroes of Might and Magic» (cualquiera de las tres entregas): tiene unos gráficos pasables, el argumento no es su punto fuerte, la música levanta dolores de cabeza horribles, la jugabilidad es normal, según mi criterio, y la IA no está nada mal. Visto esto vemos que «Heroes» NO es el mejor juego de la historia. Sin embargo, fijaos en «Starcraft»: gráficos buenísimos, el mejor argumento, música incomparable, jugabilidad excelente y la IA es francamente buena. Entonces, ¿porqué seguir buscando?, lo hemos podido comprobar por nosotros mismos..."*

Lorenzo Falcon tampoco se queda atrás a la hora de dejar las cosas claras respecto al tema de debate, dándole una nueva vuelta de tuerca, y en su opinión se pronuncia de la siguiente forma: *"...Englobar en una sola categoría todos los juegos de estrategia es erróneo, puesto que dentro de este tipo de juegos hay muchos subtipos, y debido a esto (a cómo está hecho el juego) tendrá una profundidad estratégica mayor o menor. También hay que tener en cuenta que incluso la estrategia cambia de significado según el juego al que se refiera. Por ejemplo, el término estrategia en un juego como «Commandos» no tiene cabida en un juego como «Gettysburg» ya que la forma de jugar y de plantearse las estrategias es diferente. En conclusión, propongo otra pregunta, ¿cual es el mejor juego de estrategia dentro de su subgénero, es decir, cuál es el mejor juego de estrategia en tiempo real, cuál es el mejor juego de estrategia de creación de imperios, y así con todos los subgéneros que abarca la estrategia? De todas formas, si mi opinión se tiene en cuenta, creo que dentro de los juegos de estrategia que se pueden considerar imprescindibles en una colección son «Close Combat 2» y «Civilization 2»..."*

Nuestra opinión sobre está última puntualización es que es bastante acertada, pero si cuesta decidir el mejor juego de estrategia de la historia, ¿qué pasaría si hubiese que diferenciar entre subgéneros?

Ranking de Batallas


Permanece · Cambia posición · Entra

En el primer ranking del 2000, pues el mes pasado no hubo votación, los tres primeros puestos quedan inamovibles, mientras que la revolución se produce por abajo, con la recuperación de Civilization II y la entrada como novedad de Age of Empires II, preparado para relevar a su primera parte en el Top 3.

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Starcraft
3. Age of Empires
4. Heroes of Might and Magic III
5. C&C: Red Alert
6. Dungeon Keeper II
7. Civilization II
8. Rollercoaster Tycoon
9. Warcraft II
10. Age of Empires II

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.

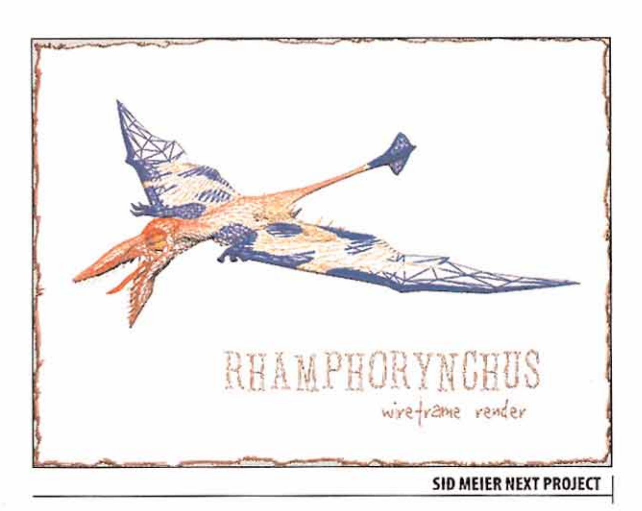
Noticias

El primer secreto de este mes nos lleva a Firaxis, desde donde llegan noticias sobre el nuevo proyecto en el que se encuentra trabajando Sid Meier, y cuyo nombre por ahora se desconoce. Lo que sí se sabe es que será un divertido juego de estrategia ambientado en un mundo de dinosaurios, y que la mecánica de juego será, presumiblemente, similar a la utilizada en «Alpha Centauri» y la que se aplicará en «Civilization III», también en pleno desarrollo. Como ya anunciamos en la entrada de la sección, ambos proyectos están rodeados del mayor secreto.

El segundo secreto viene de Interplay, más concretamente de Shiny Entertainment, que se encuentran desarrollando un juego de estrategia en tiempo real estilo «C&C», pero totalmente en 3D. «Sacrifice» –ese es el nombre del juego– se desarrollará en un entorno que permitirá ver tan lejos como la vista nos permita y dotado de un scroll suave y convincente en torno al personaje que manejamos. Este personaje será un mago que adquirirá poderes a medida que sacrifique criaturas en un altar, que deberemos proteger en todo momento a su dios. El mago creará criaturas y hechizos para enfrentarse a los otros pobladores del mundo. El interfaz de manejo será mediante iconos que aparecerán junto al personaje, sin ningún menú, que nos permitirán realizar un vasto conjunto de opciones. El juego se centrará en el combate y utilizará la tecnología RT-DAT del engine que se ha utilizado para «Messiah», también creado por Shiny.

El tercer secreto nos lleva hasta Microprose, inmersos en montones de proyectos como «Master of Magic 2», «Pirates 2», «X-





SID MEIER NEXT PROJECT



X-COM: GENESIS

juego tendremos una cantidad millonaria en nuestras arcas.

Nos vuelve a escribir un viejo conocido de la sección, Enrique Cejudo, que esta vez nos pide trucos para el juego de estrategia en 3D «Wargames». Para introducir los códigos, pulsaremos en cualquier momento del juego la tecla T, y seguidamente escribiremos el código deseado:

chaching: Añade 10.000 unidades de dinero.
coffee: Mejora la velocidad del jugador.
donkeys: Sustituye por jeeps los misiles lanzados.
eyeofgod: Aumenta la visión sobre las máquinas de un nivel inferior.
gimmiegimmie: Construir cualquier edificio.
hermes: Acelera la construcción de unidades.
morningafter: Quita la niebla de guerra.
mrmuscle: Mejora el blindaje del jugador.
saladtossed: Permite elegir el nivel.
shaft: Mejora la potencia de disparo.
twobyfour (nombre de unidad): Construye la unidad especificada.
unclejohn: Activa el modo dios.

Vuestras peticiones van de trucos, puesto que es ahora Patrick Moyano López, de Jaén, quien nos pregunta por códigos para «Rollercoaster Tycoon». Tiene bastantes trucos, pero quizás el más sencillo sea el de poner los siguientes nombres a algún visitante del parque:

BigBucks: Proporciona dinero ilimitado.
Damon Hill: Provoca que los coches vayan el doble de rápido.
John Mace: Hace que los visitantes paguen el doble en las atracciones.
John Wardley: Hace que los visitantes siempre estén contentos.
Melanie Warn: Aumenta la felicidad de todos los visitantes.
Michael Schumacher: Hace que las atracciones vayan cuatro veces más rápidas.
Tony Day: Hace que los visitantes consuman muchas hamburguesas.

Otro truco para Rollercoaster Tycoon, que no funciona en todas las versiones, es pulsar Enter y M en la pantalla de finanzas para obtener 5.000 dólares cada mes.

Para terminar por este mes, Alberto Díaz nos pide que le ayudemos a elegir entre dos juegos: «Age of Empires II» y «Braveheart». Son dos títulos totalmente distintos, ya que el primero es de estrategia clásica en tiempo real, y el segundo es de estrategia táctica en 3D, básicamente de planificación de tácticas con ejércitos. Si ya tienes «Age of Empires», como nos indicas en tu carta, la segunda parte te encantará, pero por otro lado «Braveheart» te dará un poco más de variedad, aunque también necesita un equipo más potente y tarjeta aceleradora 3D.

El Estratega Anónimo
(alias Lady Deirdre Skye)

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
10Six	Segasoft	Por determinar
Battlezone 2	Activision	Principios 2000
Black and White	Lionhead	Por determinar
Chaos	Ubisoft	Por determinar
Civilization 3	Hasbro / Firaxis	Por determinar
Close Combat 4	SSI	Principios 2000
Commandos II	Eidos	Por determinar
Conquest of the New World 2	Interplay	Por determinar
Creatures III	Mindscape	Principios 2000
Dark Reign 2	Activision	Por determinar
Diplomacy	Hasbro	Principios 2000
Force Commander	Lucas Arts	Principios 2000
Heroes of Might and Magic IV	New World Computing	Por determinar
Intervention	Cryo Interactive	Por determinar
Master of Magic 2	Microprose	Por determinar
Metal Fatigue	Psygnosis	Por determinar
Navy Seals	Sierra	Abril 2000
Pirates! 2	Microprose	Por determinar
Reach for the Stars	SSI	Principios 2000
Risk II	Hasbro	Por determinar
Shogun: Total War	Electronic Arts	Por determinar
SimMars	Maxis	Por determinar
Steel Panthers IV	SSI	Por determinar
The Sims	Maxis	Por determinar
Third World	Activision	Por determinar
Warcraft 3	Blizzard	Finales 2000
Warlords 4	Red Orb	Por determinar
Warlords Battlecry	Red Orb	Principios 2000
X-Com: Alliance	Microprose	Verano 2000
X-Com: Genesis	Microprose	Por determinar

COM: Alliance», y «X-COM: Genesis», del que se ha sabido que está bastante adelantado, como prueba la pantalla a la que hemos tenido acceso y que os enseñamos aquí. En la misma se ve que el juego va a estar totalmente modelado en 3D y que va a mantener la atmósfera terrorífica y misteriosa que caracteriza a toda la saga. A pesar de los rumores que anunciaban que este proyecto se había desestimado, aquí está la pantalla para demostrar lo contrario. Y es que todos los fanáticos de la serie «X-COM» esperamos una nueva entrega.

La noticia más sorprendente del mes quizás sea el hecho de que SSG, el grupo de programación australiano distribuido por Mindscape, ha puesto en su web la versión 2.0 del wargame «The Ardennes Offensive». Pero no se trata de una actualización, sino del juego completo, que ocupa unos 7 MB y que cualquiera puede descargarse de su web (www.ssg.com.au/tao/tao_1.htm) de forma totalmente gratuita. Esta versión 2.0 aporta varias novedades con respecto al original, ya distribuido hace un par de años en nuestro país, que incluyen mejores gráficos, mejor movimiento, rutinas de combate más refinadas y juego por e-mail. Sin embargo, aunque no tiene música (hace falta el CD original) ni posibilidad de juego por red, es una oferta muy interesante para los amantes de los wargames.

Estrategas Enredados

Entre partida y partida, a los estrategas nos queda tiempo para desarrollar páginas web sobre nuestros juegos preferidos, como demuestra la de Xavi Canal sobre «Age of Empires» en welcome.to/ADN. Y la de la liga hispana de «Heroes of Might and Magic III» (que se nos olvidó lamentablemente en la última lista de direcciones de Heroes III) en members.es.tripod.de/heroes3. Y este mes también nos hemos dado una vuelta por Internet buscando las mejores páginas sobre «Age of Empires II: Age of Kings» al menos eso pensamos nosotros, aunque para gustos se hicieron los colores. Así que, ya sabéis, visitadlas y opinad:

Age of Kings Heaven:
www.ageofkings.com
AOE2.com:
www.aoe2.com
The 14th Civilization:
www.lott.co.uk/aoe2.htm
The Age of Kings World:
www.theaokworld.cjb.net/
The Gamer's AOE2 Homepage:
www.geocities.com/TimesSquare/Alley/2634/
Mia's Page:
www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1461/
Imperio Sud (en español):
imperiosud.gameglow.com/
Age of Kings Atrium:
www.strategyplanet.com/aok/
Age of Kings Reactor:
http://aok.gamereactor.net/
Age of Kings.org:
http://aok.gamereactor.net/

El truco del mes
AGE OF WONDERS

Para activar el modo trampa tendremos que ejecutarlo con el parámetro beatrix en la línea de comandos, que en DOS sería "aow.exe beatrix". Después, una vez en el juego, tendremos que acceder a él pulsando CTRL+MAYUS+C (un pitido nos avisará si lo hemos hecho bien) y los códigos son:

explore:
Activa la exploración.
fog:
Desactiva la niebla de guerra.
freemove:
Movimiento libre por el nivel.
gold:
Proporciona 1.000 piezas de oro.
mana:
Proporciona 1.000 cristales de maná.
spells:
Proporciona todos los hechizos.
towns:
Asigna al jugador la propiedad de todas las ciudades independientes.
win:
Proporciona la victoria inmediata en el nivel.

CONCURSO SLEEPWALKER

¿PROBLEMAS DE INSOMNIO?

PUEDE QUE DESDE HOY SÍ LOS TENGAS

PORQUE DESDE HOY MISMO PODRÁS PARTICIPAR EN EL CONCURSO SLEEPWALKER. DINAMIC MULTIMEDIA Y MICROMANÍA TE INVITAN A QUE INSTALES Y DISFRUTES, DE FORMA GRATUITA, DE SLEEPWALKER, UN JUEGO COMPLETO DESARROLLADO POR EXELWEISS Y TURBOCORP SOFTWARE, Y A QUE PARTICIPES EN EL CONCURSO DE JUGADORES SONÁMBULOS.

¿CÓMO PARTICIPAR?

Participar es sencillo y gratuito. Las bases del concurso aparecen en esta misma página, y el juego, junto con sus instrucciones de instalación, puedes encontrarlos en el CD-ROM que se entrega en este número de MICROMANÍA.

Sólo tienes que instalar el juego y seguir las instrucciones que desde el principio te irá dando. "SleepWalker" es un juego de puzzles en que debes guiar a "Sleepy", un simpático sonámbulo, en sus paseos nocturnos logrando en cada nivel objetivos más y más desafiantes.



El juego se divide en 10 fases de 10 niveles cada una. Cada vez que resuelvas 10 niveles habrás concluido una fase, y el juego te dará una clave (única para cada usuario). Para poder continuar jugando debes conectarte con la página web de Dinamic Multimedia (http://www.dinamic.com) y buscar la sección de "SleepWalker". Una vez allí, haz lo siguiente:

· **Primera fase:**
Tras acabar los niveles 1 al 10. Date de alta como participante en la sección "formulario de alta" de la página. Ahora accede a la sección "clave siguientes niveles", donde se te pedirá la clave que te dio el juego y se te dará una nueva clave para que puedas disfrutar de los siguientes 10 niveles del juego.

· **Siguientes fases:**
Tras acabar los niveles 11 al 20, 21 al 30... 89 al 90. Accede directamente a la sección "clave siguientes niveles".

· **Última fase:**
Tras acabar los niveles 91 al 99. Los campeones acceden a la sección "clave último nivel".

REQUERIMIENTOS: Windows 95, 98. Microprocesador Pentium 100 o similar. 8 Megas de RAM. DirectX 5 o superior. 26 megas de disco duro

Bueno, ¿a qué esperas? Estrújate los sesos guiando a Sleepy por 99 estancias y participa en el primer concurso sonámbulo-insómnico por Internet.

Solo un nivel más, ya voy por el 45 [bostezo] malditos zombies ya casi... ya zzzzzzz

SORTEAMOS

un ordenador athlon y diez tarjetas gráficas Diamond Viper II

¿CÓMO SE PUNTÚA A LOS JUGADORES?

La clave que el juego te da tras cada fase concluida lleva información sobre lo bien o mal que has jugado. Estos son los criterios que se puntúan:

1º) Fase en que estás: Cuanto más avances en el juego más subirás en la clasificación.

2º) Nº de reintentos: Cuantos menos veces hayas tenido que reintentar los niveles mejor.

3º) Tiempo de juego: En caso de empate en lo anterior ganan los más rápidos.

4º) Fecha de notificación: En el improbable caso de empate en todo lo anterior, ganaría el jugador que antes reportase su clave. OJO: Éste es un criterio de desempate; el concurso puede ganarlo el último jugador que acabe el juego si lo hace mejor que nadie.

Características Ordenador:

Procesador Athlon 550 MHz
Tarjeta Gráfica Stealth III S540, ampliable con Xtreme 160/166
Tarjeta de Sonido Diamond MX300. 128 MB RAM
10 GB de Disco Duro. DVD 5X. Teclado. Ratón

Características Tarjeta gráfica VIPER II:

Compatible con el bus AGP 1x, 2x y 4x
Intregra el chip S3 SAVAGE 2000
Dispone de 32 Mb de memoria SDRAM en placa
Soporta Open GL y Direct 3D en aceleración 3D
Dispone de salida de TV e integra hardware que acelera la reproducción de DVD.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía.
2. Premios: El campeón absoluto de la convocatoria ganará el PRIMER PREMIO que consta de un ORDENADOR AMD ATHLON. Los siguientes DIEZ mejores clasificados ganarán una TARJETA GRÁFICA Viper II. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. La convocatoria del concurso será válida y publicada en la revista Micromanía en los números 61 y 62 (Febrero y Marzo). La fecha límite del concurso será el 31 de Mayo de 2000.
4. Los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Julio de la revista MICROMANIA.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA, AMD, S3 y HOBBY PRESS.

Micromanía












Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.

En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

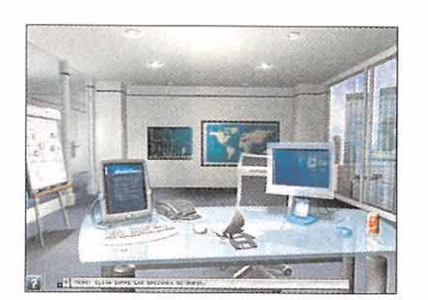
100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

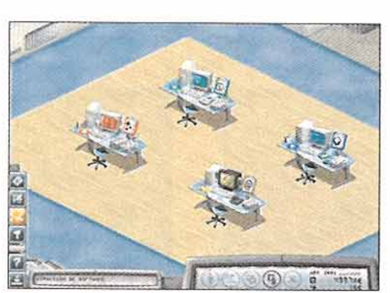
Start-Up

Las claves del éxito empresarial

- Compañía: **MONTE CRISTO MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 120 MHz • **RAM:** 24 MB • **HD:** 40 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (8 jugadores, Internet, TCP/IP, IPX)





En «Star-Up» adoptamos el papel de un empresario cuya meta es convertirse en un crack del mercado situando sus productos en el número uno de ventas. El sector que se contempla en este programa es precisamente el de la tecnología aplicada al entretenimiento. Desde la oficina podremos decidir la campaña de marketing o cuáles van a ser los componentes de producto que estamos lanzando y tomar las riendas de departamentos como I+D, personal o contabilidad. Los productos pueden ir desde una consolas de juegos, videoteléfonos móviles, y cada vez proyectos más ambiciosos. A pesar de que la IA es más bien escasa, es original y nos da la posibilidad en participar en todos los procesos y temas de decisión en el gobierno de una empresa con artículos que prevemos en un futuro casi inmediato. Posee gráficos bastante atractivos aunque algo estáticos.

A.L.M. **72**

Avalon Hill's Diplomacy

Los hechos que forjan la Historia

- Compañía: **MICROPROSE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 166 MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 70 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (7 jugadores, Internet, red –IPX, TCP/IP–, módem, serie)





«Diplomacy» es un juego de estrategia de perfil político basado en turnos en el que la astucia y la capacidad de anticipación tienen una presencia muy pronunciada dentro de su estilo de juego. Intervienen 6 potencias con las que podemos negociar para obtener tratos favorables a nuestra nación. Está ambientado en los comienzos del siglo 20, en las vísperas de la primera guerra mundial, momento en el que tales potencias intentaban ganar el máximo de influencia en el continente europeo.

El juego se desarrolla dos pantallas, una en la mesa de negociaciones y otra con el mapa europeo de fondo y los dominios actualizados. Pueden también abrirse salas de encuentro para determinados países.

Se nos plantearán problemas que deberemos solventar en el plano diplomático adoptando

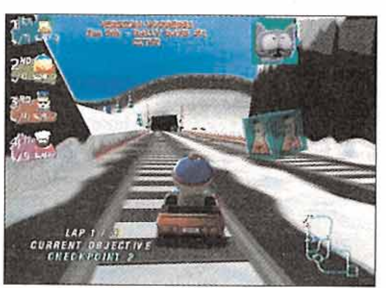
South Park Rally

Carreras en la nieve

- Compañía: **COMEDY CENTRAL/ ACCLAIM**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 70 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB) **Multijugador:** Sí (red TCP/IP, IPX, módem, serie)





«South Park Rally» es uno de esos juegos que aportan más bien poco al panorama lúdico que con un nivel de calidad bastante bajo utilizan como principal reclamo personajes conocidos. El programa no tiene apenas elementos destacables, aunque el desarrollo técnico no es malo. Tiene escenarios con multitud de objetos en movimiento y muy enrevesados en los que, sin mirar a la flecha, apenas podemos determinar por dónde continúa el circuito. El detalle gráfico es más que suficientes con modelos aceptables –que no brillantes– representando a los personajes protagonistas de la famosa serie. En definitiva es «South Park Rally» es como tantos otros arcades de carreras en tono cómico, y los personajes serán seguramente la principal razón por la que unos u otros por este se decanten. Salvo para fans incondicionales resulta escueto y simple.

S.T.M. **62**

Chefs Luv Shack

Concursantes a prueba

- Compañía: **COMEDY CENTRAL**
- Disponible: **PC, N64, DREAMCAST**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ARCADE**

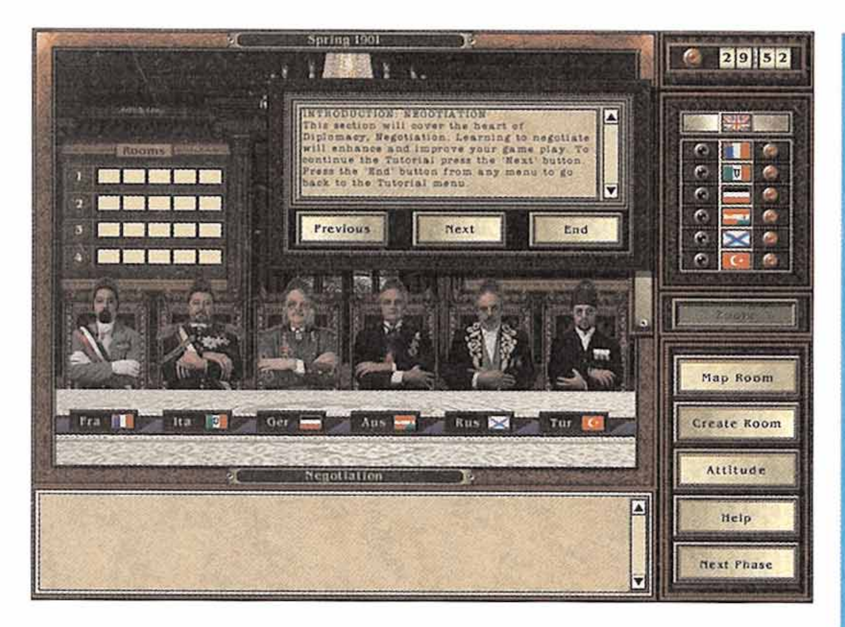
CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 500 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (4 en el mismo PC)





Este sui géneris juego nos hace partícipe de un concurso de preguntas que aparece en la no menos singular serie de dibujos «South Park». Los concursantes deben eventualmente o de fallar una pregunta enfrentarse a pruebas de lo más delirante, adjetivo este último que se puede aplicar a todo el programa. Con una modesto nivel técnico con gráficos en 2D y un grado de humor desternillante, entre chavacano y sutil, las pruebas del programa son realmente divertidas, sobre todo si se juegan en grupo. Pero «Chefs Luv Shack» tiene un gran contrapunto tratándose de un juego de preguntas y es que no está traducido ni lo más mínimo y eso teniendo en cuenta que el lenguaje utilizado es coloquial. Su disfrute está limitado a los que dominen el inglés y ver la serie también ayudará a saber a que se refieren con determinados términos.

A.L.M. **55**



posturas más o menos firmes con cada gobernante y siempre con el tiempo como factor en contra.

Es un programa típico de tablero por lo que la realización técnica y el grado de interacción quedan en un segundo plano, salvo porque posee algunas escenas cinemáticas realizadas con calidad y buen gusto.

Para aquellos que no se deleiten con juegos poco activos cuyo atractivo principal es el reto de pensar con agilidad resultará demasiado tedioso. No se nos permiten demasiadas opciones de negociación el ritmo es más bien lento y los resultados de nuestro éxito son únicamente representados en el mapa con colores e iconos. Sin embargo los que gustan de romperse el coco o conocen y aman este título en versión de juego de mesa pueden tener aquí una interesante alternativa.

Con un poco de práctica puede compaginarse con cualquier otra actividad porque es realmente poco exigente en este sentido.

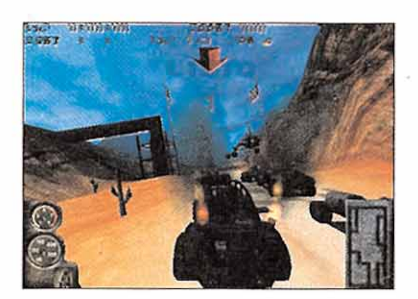
S.T.M. **65**

Mad Race

Hasta gripar el buggy

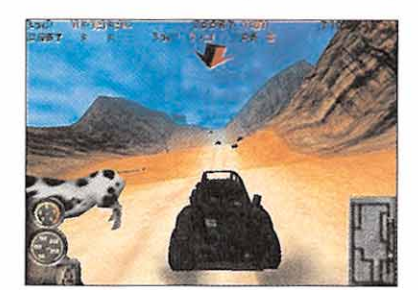
- Compañía: **MICROIDS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 30 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB) • **Multijugador:** Sí (6 jugadores en red TCP/IP, IPX o módem)





Este juego de carreras tiene como ingrediente creativo la opción de kit de construcción que nos da la posibilidad de crear un modelo de todo-terreno propio. Las carreras se llevan a cabo en circuitos de muy diverso trazado,



pero más bien cortitos, en los que podemos llevarnos casi cualquier cosa por delante. De hecho, raramente las cunetas están delimitadas, pues se nos permite circular por casi la totalidad del escenario. Al sufrir colisiones podemos ver que el coche va deteriorándose o perdiendo ruedas, ejes, hasta quedar destrozado. El motor gráfico no es todo lo bueno que debiera y tiene errores como que las ruedas permanecen pegadas al circuito, como que es imposible dar saltos. Su característica es la velocidad.

M.A.X. **64**

HangSim

Vuelo libre

- Compañía: **UBISOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **DEPORTIVO**

CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda) • **Multijugador:** Sí (red en TCP/IP e IPX, módem)





«HangSim» es un original título en el que podemos practicar deportes aéreos volando un ultraligero, parapente, planeador o ala-delta bien por placer o participando en diversas competiciones.

El juego tiene unos gráficos agradables a la vista con buenos efectos de iluminación y una textura para el terreno con mucha más calidad que muchos simuladores aunque está algo falto de detalles. Para orientarnos disponemos de algunos dispositivos portátiles que nos dan datos básicos del vuelo. La sensación de vuelo libre es muy buena y tampoco está mal la respuestas a los mandos de nuestra actuación, pero el comportamiento del artefacto que volamos está lleno de vibraciones inexistentes que apreciamos cuando activamos una de las vistas externas. Tampoco se nos detalla demasiado las operaciones de despegue o aterrizaje en estos artilugios, pero sí está contemplada la búsqueda de corrientes de aire caliente para mantenerse e en aire. «Hangsim» es toda una oportunidad para los que no podemos llevar a cabo estos apasionantes deportes.

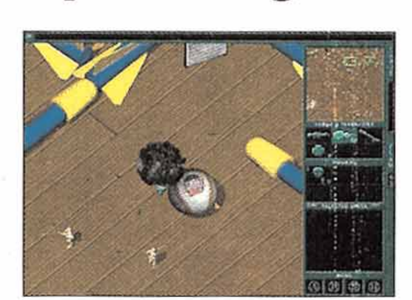
M.A.X. **73**

Army Men in Space

Soldaditos bajo ataque alienígena

- Compañía: **HALIFAX/3DO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 90 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda con 4 MB) • **Multijugador:** Sí (red local –TCP/IP, IPX–, serie)





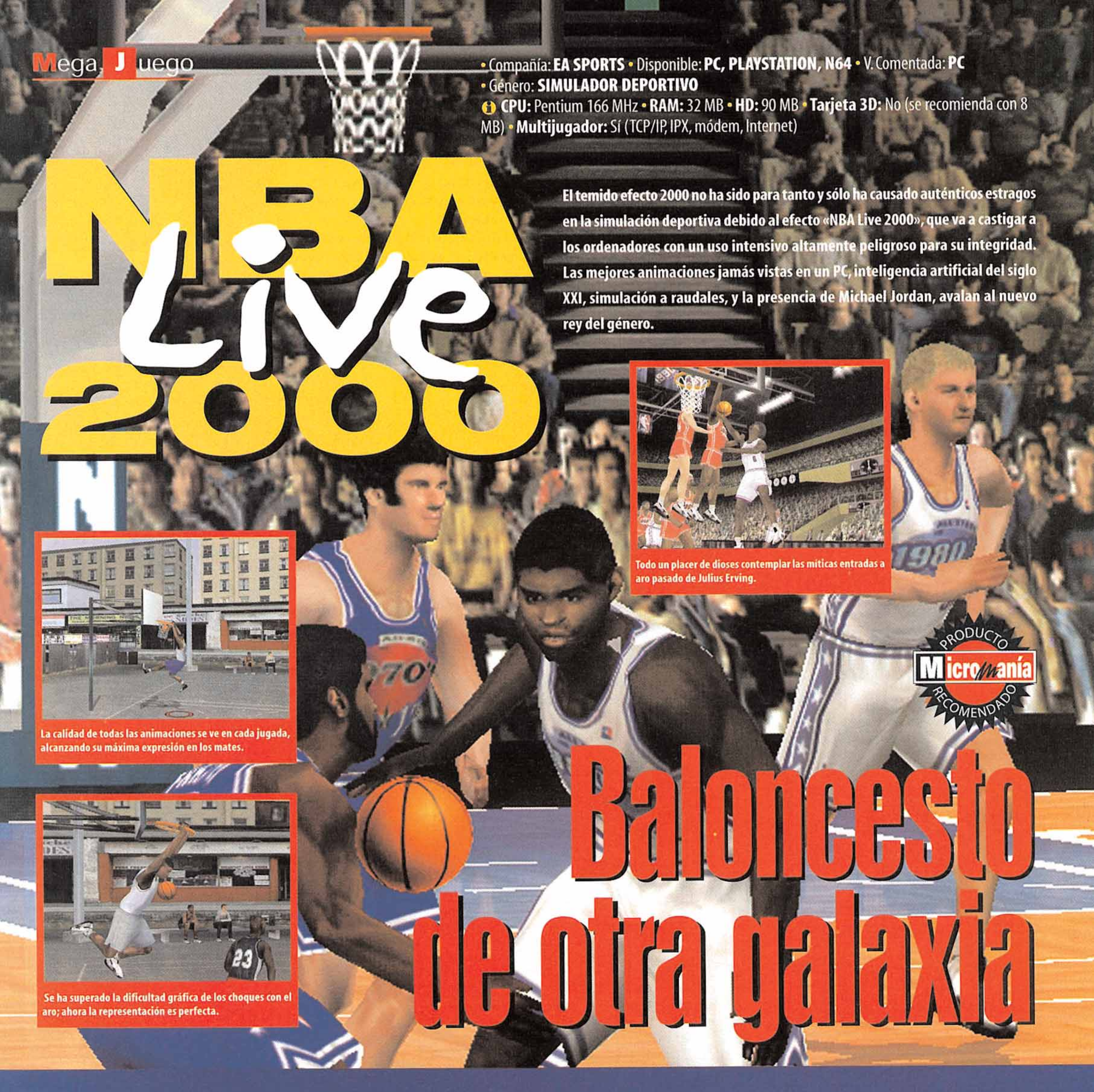
Las dos anteriores entregas de «Army Men» ha obtenido un notable éxito a pesar de que este programa es más bien simplón y mediocre nivel técnico en gráficos. Esta vez el Sargento del ejército de "los verdes" tiene que enfrentarse a un ataque alienígena que se aliado con "los marrones". Como novedades tenemos la aparición de Tina Tomorrow y poco más. La perspectiva isométrica se mantiene en los escenarios que siguen también teniendo ambientando zonas de la vida cotidiana desde el punto de vista de las miniaturas. El juego tiene a veces momentos de diversión utilizando la panoplia a nuestra disposición para freir a los enemigos de plástico pero le faltan detalles y es más bien simple. Los gráficos tampoco van más allá quedando en un punto por debajo del listón actual entre los que comparten la perspectiva isométrica.

S.T.M. **64**

• Compañía: **EA SPORTS** • Disponible: **PC, PLAYSTATION, N64** • V. Comentada: **PC**
• Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**
CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 90 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda con 8 MB) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX, módem, Internet)

NBA Live 2000

El temido efecto 2000 no ha sido para tanto y sólo ha causado auténticos estragos en la simulación deportiva debido al efecto «NBA Live 2000», que va a castigar a los ordenadores con un uso intensivo altamente peligroso para su integridad. Las mejores animaciones jamás vistas en un PC, inteligencia artificial del siglo XXI, simulación a raudales, y la presencia de Michael Jordan, avalan al nuevo rey del género.



Todo un placer de dioses contemplar las míticas entradas a aro pasado de Julius Erving.

La calidad de todas las animaciones se ve en cada jugada, alcanzando su máxima expresión en los mates.

Se ha superado la dificultad gráfica de los choques con el aro; ahora la representación es perfecta.

Baloncesto de otra galaxia

Nos ha pasado con todos los programas de la serie, pero el año pasado realmente creíamos que sería casi imposible mejorar «NBA Live 1999», no en vano se llevó todo un 97, una nota que distingue a los fuera de serie. Y es precisamente la enorme calidad de su predecesor lo que provoca cierto conformismo en el primer vistazo a «NBA Live 2000», pero sólo hay que contemplar y admirar las animaciones que dan vida a multitud de nuevos movimientos para saber que es un paso de gigante en la simulación deportiva.

MÁS DIRECT3D

En el engine 3D se ha producido una destacada evolución de la utilización de Direct3D. Si en las ediciones anteriores la versión Glide era la más depurada, la cada vez más abrumadora presencia de la API de Microsoft ha decantado la balanza tecnológica hacia Direct3D. Por fin se aprovechan las memorias gráficas superiores a 16 MB para ofrecer resoluciones de hasta 1280x1024 y filtros trilineales. Los efectos visuales de transparencias y reflejos son mucho más reales y por fin dejan de molestar para convertirse en la clave para recrear una cancha virtual. La ejecución bajo Direct3D dependerá mucho de la velocidad de la CPU. En las resoluciones más altas, por debajo de los 450 MHz, es recomendable eliminar las sombras y los reflejos para dotar de mayor fluidez al juego.

Las ocho posiciones de cámara han sido recolocadas en ángulos más adecuados para ofrecer una perspectiva más amplia e íntegra de la pista, sin olvidar el zoom para elegir entre primeros planos o una vista genera. Los gráficos ya nos llevan al corazón de un partido de la NBA, pero lo que de verdad nos hace vivir como nunca el espectáculo del mejor basket del mundo son las repeticiones instantáneas desde ángulos espectaculares y las secuencias de tiros libres, protestas, etc. Si a esto le añadimos los impagables comentarios de Andrés Montes, la sensación de estar jugando en medio de una retransmisión de la NBA es insuperable. A ver si el año que viene se suma Antoni Daimiel a este particular club de la NBA informatizada.

SIMULACIÓN SIN FALLOS

EA Sports ha aprendido de los errores, porque si en ediciones anteriores tuvieron que remendar con parches de actualización los fallos del engine en algunas jugadas, como

Juega contra Dios disfrazado de baloncestista

Aún se nos escapa alguna lágrima y unas cuantas maldiciones cuando pensamos en la retirada de Michael Jordan, el mejor jugador de todos los tiempos y para muchos el mejor deportista del siglo XX. Había brillado por su ausencia en «NBA Live» por culpa de los derechos de imagen, pero ahora que ha abandonado la práctica profesional del baloncesto podemos disfrutar de toda su magia jugando contra él o, mejor aún, controlando a la más extraordinaria máquina de jugar al baloncesto. Otra opción es elegir a otros dos jugadores de cualquiera de los equipos incluidos en la base de datos.

El uno contra uno es el entrenamiento idóneo para perfeccionar el control individual y aprender cómo realizar toda una colección de fastuosos y elegantes movimientos: dribling de espaldas, giro de 180º, botar el balón entre las piernas, tiro en suspensión cayendo hacia atrás, entradas a aro pasado, ganchos del cielo, etc. También es el mejor escaparate para gozar del realismo jugadores y animaciones. Cada fotograma del uno contra uno es una imagen de póster y más de uno llenará su disco duro capturando pantallas y guardando repeticiones.



La capacidad y las habilidades de cada jugador están fielmente respetadas, como por ejemplo la fuerza y la velocidad de Latrell Sprewell en sus entradas a canasta.

Los tiros en suspensión pueden realizarse al estilo clásico, lanzándose hacia delante o cayendo hacia atrás, y todos requieren bastante entrenamiento.

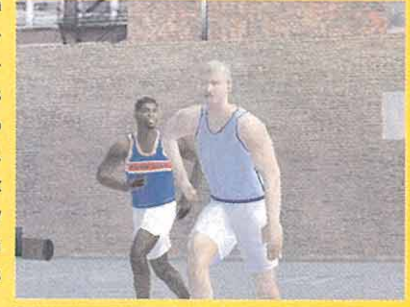
En todas las repeticiones se puede colocar la cámara en cualquier sitio y avanzar a cámara lenta para deleitarnos con cada jugada.

El modelado de los rostros es sensacional, como puede apreciarse en este plano de Patrick Ewing.

Muestras de ánimo, secuencias de tiros libres, protestas..., cada acción se ve como si fuera una retransmisión de TV.

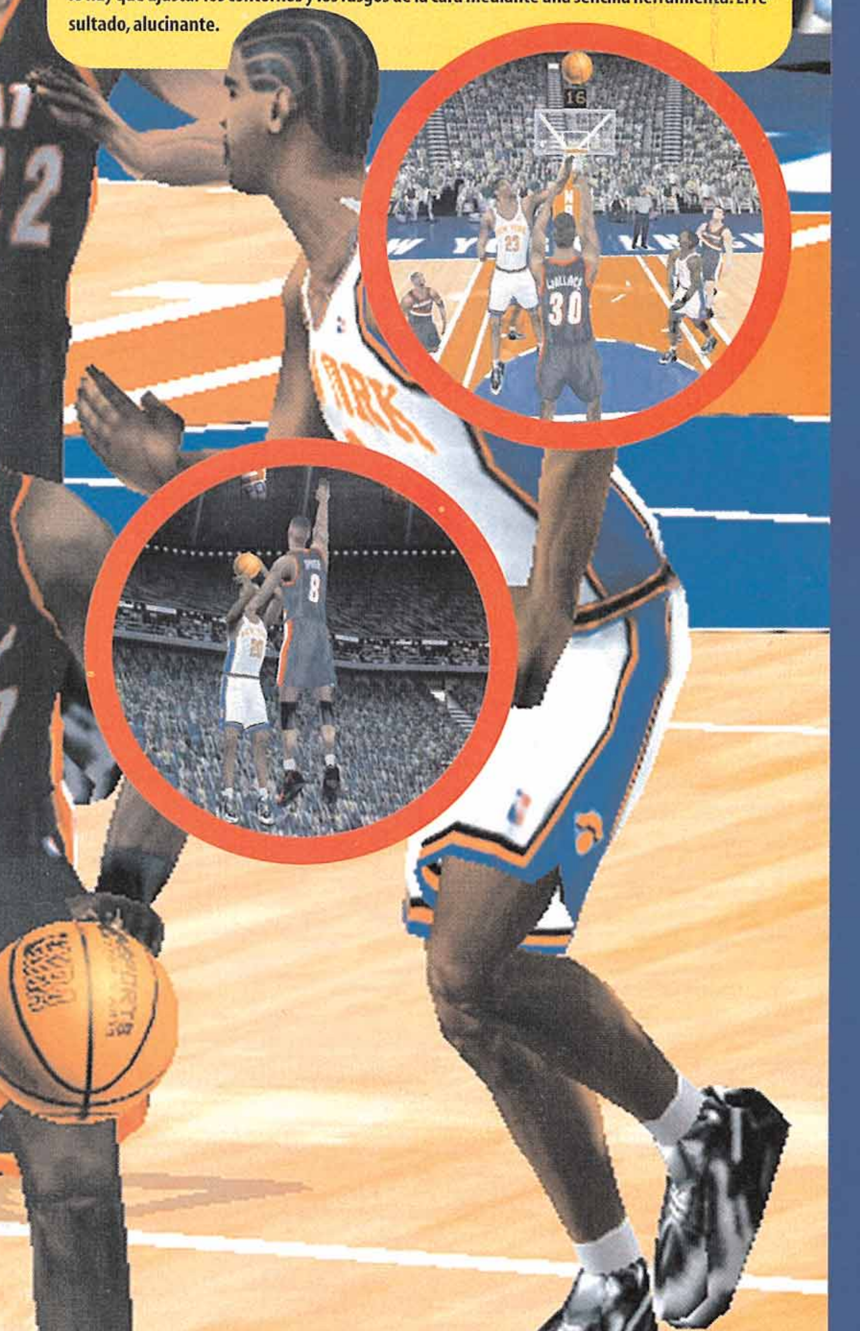
La entrada del balón por la red de la canasta es una gozada para la vista: el movimiento de la red y el típico sonido.

Monstruos de la canasta





No contentos con haber hecho honor a Michael Jordan con un modelo informático histórico, los enamorados de la leyenda NBA van a poder disfrutar de las grandes figuras, porque se han incluido los equipos All-Star de los 60,70,80 y 90. Wilt Chamberlain, Julius Erving, Magic Jonhson, Larry Bird, etc. Todo el estilo y repertorio de estos monstruos estará en nuestras manos, todo un viaje al más glorioso pasado y presente de la NBA.
Como ocurre con todos los jugadores, tanto de la competición actual como de los equipos legendarios, la realización de las caras es prodigiosa. No sólo son casi idénticas a los rostros de los jugadores reales, además la expresividad está muy lograda dentro de los inconvenientes de una textura. Se ha perfeccionado tanto la integración en la superficie 3D, que en «NBA Live 2000» se incluye una herramienta para añadir nuestro rostro a uno de los jugadores. Basta con tener una buena imagen del tipo fotografía para carnet en uno de los múltiples formatos gráficos soportados, y luego sólo hay que ajustar los contornos y los rasgos de la cara mediante una sencilla herramienta. El resultado, alucinante.



los tiros que entraban desde el otro lado de la cancha, ciertas facilidades defensivas o porcentajes de tiros excesivos, tras jugar más de treinta partidos de temporada regular en el nivel de dificultad All Star –sin duda, el más próximo al juego real–, estamos seguros que «NBA Live 2000» no va a necesitar ninguna corrección, porque la simulación de todas las facetas del juego es perfecta. El cálculo de tiro depende de nuestra técnica y de las estadísticas del jugador, y el resto de las aptitudes en pases, habilidad, robo del balón, rebotes, velocidad o resistencia física es 100% idéntico a las características de los jugadores reales. Los que tienen el "I love this game" como lema, van a disfrutar de un realismo incomparable, incluso alucinarán cuando vean algunos movimientos y jugadas inconfundibles "marca de la casa".
Este seguimiento 100% televisivo y unas repeticiones en las que podemos colocar la cámara en cualquier sitio y avanzar cuadro a cuadro, vienen como anillo al dedo para maravillarse con la plasticidad y dinamismo de unas animaciones sin parangón en el software de entretenimiento. Lo mejor de los modelos poligonales es precisamente que no parecen poligonales. La anatomía de estos atletas virtuales está increíblemente lograda a base de unas texturas que dibujan músculos, fibras y tendones. El realismo de las articulaciones proporciona la elasticidad y fisonomía humana necesaria para reproducir unas animaciones antológicas difícilmente descriptibles, porque no hay adjetivos que hagan justicia a este nuevo hito en el software de entretenimiento. Las tecnologías de captura de movimientos han rebasado todas las expectativas con «NBA Live 2000». Sí, el año que viene todavía serán mejores, pero hoy por hoy es imposible no quedarse absolutamente extasiado con esta demostración de dinámica de movimientos. Ya os apasione el baloncesto u os resulte indiferente, sólo por ver como parecen cobrar vida estos jugadores virtuales ya merece la pena comprarse el programa.

IA PARA PAT RILEY

Y si os las dais de entrenadores, la IA es abrumadora, con tácticas de ataque y defensa ejecutadas con precisión matemática. Los equipos controlados por el ordenador se adaptan progresivamente a nuestro juego; mientras que el primer cuarto suele ser rápido y con mucha puntuación, los marcajes individuales y los dos contra uno se van ajustando hasta el punto de convertir en un infierno defensivo a la cuarto parte. Si no domináis la pizarra, será imposible ganar el anillo por muy virtuoso que sea vuestro juego, y es más valioso ser un valladar en defensa que una apisonadora en ataque.
El control del juego ha ganado en rapidez y facilidad en la realización de las múltiples jugadas y movimientos, pero un dispositivo de control de ocho botones es indispensable para ejecutar con fluidez la impresionante galería de arte NBA. El modo de juego de franquicia con control sobre los contratos, el draft de expansión y los resultados es un atractivo más para adentrarse a fondo en la temporada de nuestro equipo favorito. La base de datos, las plantillas y las estadísticas están actualizadas a Septiembre del 99, y para fichajes de última hora, como ha ocurrido con el paso de Scottie Pippen a los Blazers, la opción de traspasos permite realizar los cambios con la fecha límite. Para los que van construyendo el equipo con visos de futuro, el draft será toda una apuesta y no es nada fácil elegir a los jóvenes talentos.

ROZA LA PERFECCIÓN

En el sonido EA Sports siempre es una compañía puntera, y lo ha vuelto a demostrar en «NBA Live 2000» codificando el audio nada menos que en Dolby Digital. Es un tanto complicado y requiere de un cable especial sacar la salida digital del CD-ROM directamente a un descodificador AC-3 externo, pero la operación es viable y todos los afortunados que puedan realizarla van a disfrutar de una atmósfera acústica de vanguardia. El sonido envolvente interactivo mediante DirectSound 3D también funciona de maravilla para rodearnos con el murmullo del público, las melodías y efectos del pinchadiscos, gritos del entrenador, etc. El modo multijugador, que admite conexiones por módem, en red y partidas en Internet, está muy bien integrado, y se puede jugar un partido clásico o en uno contra uno.
En definitiva, repetimos la misma nota que el año pasado, porque a pesar de ser mucho mejor que «NBA Live 99», sigue habiendo algunos detalles por mejorar, como el excesivo automatismo en mates y entradas a canasta o la realización de un solo modelo de estadio, dos buenos defectos para corregir en la próxima edición de esta serie, que cada vez se acerca más a la perfección total, a esa nota suprema que se supone imposible.

A.T.I.

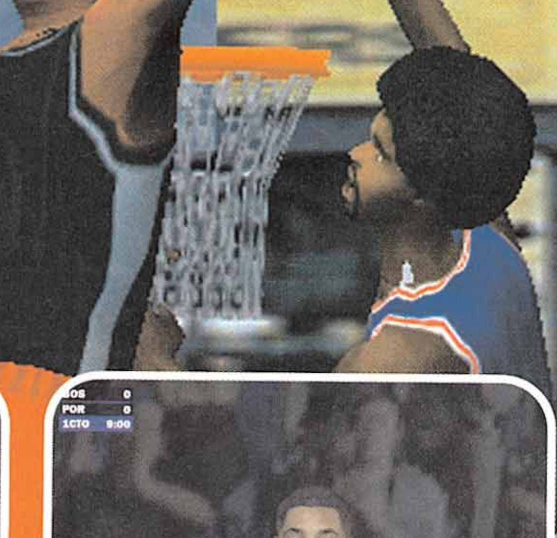
TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	95

El mejor simulador deportivo de todos los tiempos, con animaciones indescriptibles y un despliegue técnico impresionante. Grandes requerimientos de CPU para jugar en altas resoluciones y un diseño repetitivo de los graderíos. Imprescindible para los aficionados al baloncesto de cualquier nivel. Inteligencia artificial muy elevada y un seguimiento visual al estilo TV nos hacen vivir como nunca la NBA.

puntuación total **97**

NBA Live 2000

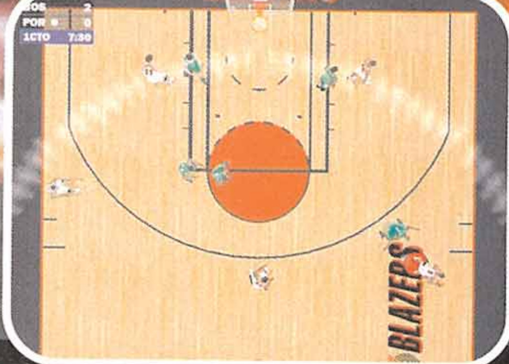
Al anillo desde la pizarra



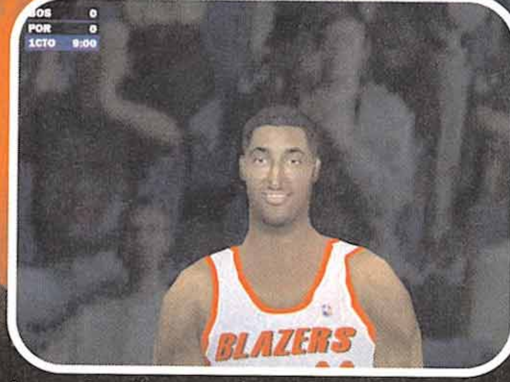
El nivel de juego All-Star es el más cercano a la realidad por la destreza de los rivales. Elegir a un equipo compensado y luego desarrollar un buen juego es el primer paso hacia los playoffs, pero sólo es posible llegar a la gran final si también se domina el terreno de la estrategia. Ya os guste un estilo industrial o por el contrario un juego de los años 60 –términos acuñados por Andrés Montes–, las jugadas ensayadas con la posesión de balón y una defensa de anticipación cuando se trata de defender la canasta son los pilares de un equipo campeón.



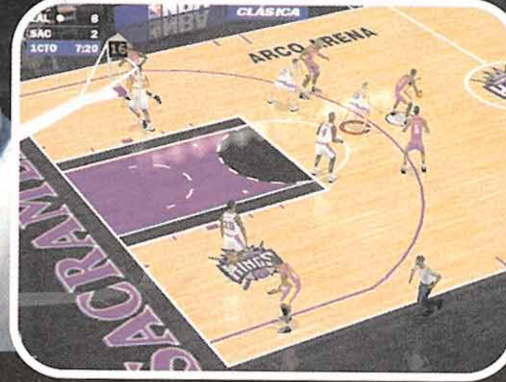
Normalmente, el equipo controlado por el ordenador acaba por adaptar su defensa a tu estilo de ataque, por lo que tendrás que cambiar de táctica radicalmente. Ten estudiadas y seleccionadas en los atajos de control al menos tres clases distintas de jugadas de ataque.



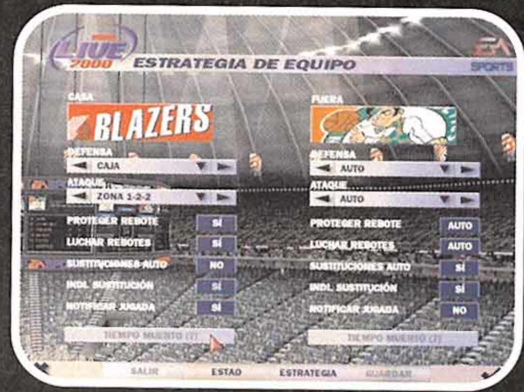
Hay que conocer el potencial de nuestro equipo y las características de cada jugador, porque sólo así es posible confeccionar un cinco titular y realizar las jugadas más adecuadas. Por ejemplo, el actual campeón, los San Antonio Spurs, destacan por su poderoso juego interior, con Tim Duncan y David Robinson. Por lo tanto, casi todas las jugadas de ataque deben estar basadas en el juego al poste bajo. Los Portland Trail Blazers poseen un buen equilibrio entre juego interior y exterior, por lo que los ataques en caja –como en esta pantalla– son los más adecuados.



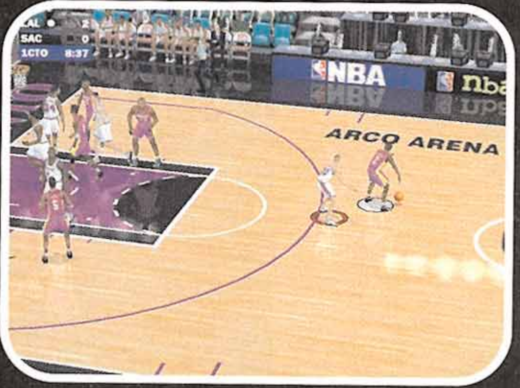
Aunque cada partido es un mundo, conviene establecer un esquema fijo de rotaciones del banquillo para mantener el nivel físico de los jugadores, el factor más importante en su acierto en el tiro a canasta. Cuando el nivel desciende por debajo de los tres cuartos es recomendable darle un respiro al jugador. Con un equipo titular y otro reserva ya definidos también te acostumbras a jugar con un determinado quinteto en pista. Deben estar equilibrados, porque si dejas dos minutos en pista a un equipo reserva muy limitado te pueden hacer un descosido irremediable. Con nueve minutos por cuarto se obtienen unos tanteos más cercanos a los reales.



En defensa, aunque siempre estarás rozando la defensa ilegal, la posición más segura es la zona 1-2-2. Para evitar que te piten defensa ilegal, mueve al base o a un hombre del perímetro y desplázalo siguiendo al balón. No te empecines en cambiar siempre al defensa más cercano al balón. Conoce a las estrellas del equipo contrario y aprende a colocarte delante de ellas para anticiparte al pase, lograrás muchas recuperaciones. En situaciones desesperadas, puedes empujar a una jugador que no esté controlando el balón, no suele pitarse como falta y posiblemente logres que el balón salga fuera.



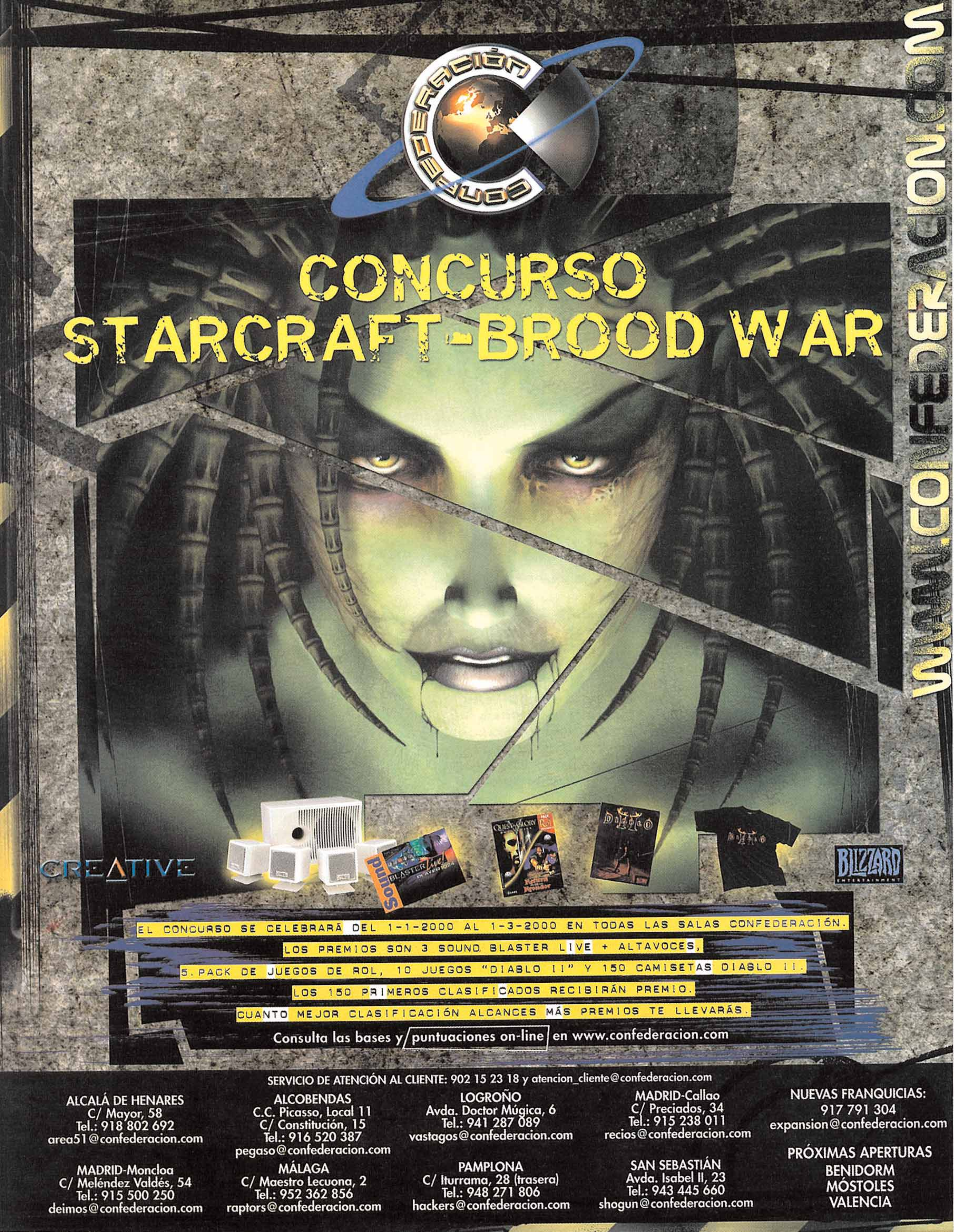
Como configuración general en la estrategia de equipo, selecciona el ataque en caja, la defensa zona 1-2-2, proteger y luchar rebotes, y realiza tu mismo las sustituciones. No olvides repasar los marcajes defensivos, sitúa a tus mejores defensores sobre las estrellas del equipo contrario –siempre en posiciones similares, no se te ocurra poner un base sobre un pívot aunque haya sido elegido el mejor defensa del año–, y mientras no te cargues de faltas personales, mantén el pressing en alto.



Mantén las jugadas de ataque que hayas entrenado mientras te den resultados y compruebes que tras el ciclo de pases el balón le llega a un jugador libre. En el noventa por ciento de las ocasiones, el mejor tiro a canasta se obtiene circulando el balón, y cuando llega a un jugador con buen porcentaje de tiro, provoca un amague de la suspensión, y si el defensor cae en el engaño y salta, no tendrás problemas para anotar. Cuando la defensa sea muy fuerte, y siempre que tengas a un jugador estrella, realiza jugadas de aclarado –aislamiento–, como la que se ve en esta imagen, para que se la juegue en solitario.



El marcaje doble es la clave para ahogar a un jugador franquicia. Antes de que Allan Iverson, Tim Duncan o Shaquille O'Neal empiecen a amargarte con sus puntos, selecciona un marcaje doble y pressing alto. Dejarás más espacio al resto de jugadores del equipo contrario, pero esta solución suele dar mejor resultado. Con todo, no esperes que no te metan puntos, los jugadores estrella siempre te van a colar más de quince puntos hagas lo que hagas, pero con un dos contra uno impedirás que se vayan por encima de los cuarenta puntos. En la imagen se ve claramente un marcaje doble sobre Antoine Walker, la estrella de los Boston Celtics.



CONFEDERACIÓN
WWW.CONFEDERACION.COM
CONCURSO
STARCRAFT-BROOD WAR
CREATIVE
BLIZZARD
EL CONCURSO SE CELEBRARÁ DEL 1-1-2000 AL 1-3-2000 EN TODAS LAS SALAS CONFEDERACIÓN.
LOS PREMIOS SON 3 SOUND BLASTER LIVE + ALTAVOCES,
5 PACK DE JUEGOS DE ROL, 10 JUEGOS "DIABLO II" Y 150 CAMISETAS DIABLO II.
LOS 150 PRIMEROS CLASIFICADOS RECIBIRÁN PREMIO.
CUANTO MEJOR CLASIFICACIÓN ALCANCES MÁS PREMIOS TE LLEVARÁS.
Consulta las bases y puntuaciones on-line en www.confederacion.com
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: 902 15 23 18 y atencion_cliente@confederacion.com
ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com
ALCOBENDAS
C.C. Picasso, Local 11
C/ Constitución, 15
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com
LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com
MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com
NUEVAS FRANQUICIAS:
917 791 304
expansion@confederacion.com
MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com
MÁLAGA
C/ Maestro Lecuona, 2
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com
PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 271 806
hackers@confederacion.com
SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com
PRÓXIMAS APERTURAS
BENIDORM
MÓSTOLES
VALENCIA

Punto de Mira

Compañía: **LUCASARTS**
Disponible: **PC**
Género: **ACCIÓN/AVENTURA**



Coincidiendo con la finalización del guión de la próxima película de Indiana Jones, que Spielberg y George Lucas tienen pensado rodar el próximo año, LucasArts retoma por fin uno de los más carismáticos personajes del cine, para recrear una aventura de acción en 3D, en la línea de los éxitos actuales. Una apuesta muy poco arriesgada que pone en entredicho la filosofía de la compañía.



CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 140 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (obligatoria, con Direct 3D) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	78

LucasArts siempre se ha caracterizado por presentar productos innovadores, pero este producto es un simple clónico de «Tomb Raider», que no aporta nada nuevo. El poder de atracción del personaje, el entretenido argumento y el buen diseño de los niveles, se ven empañados por un sistema de control deficiente y un método de apunte automático nefasto.

puntuación

total **70**



Indiana Jones y la Máquina Infernal

Los riesgos de la clonación

Cuando, en 1996, los aficionados a los videojuegos nos vimos atraídos por los encantos de «Tomb Raider» –ojo: los encantos del juego, no de la protagonista–, todos exclamamos: "¡Pero si esto es como las "pelis" de Indiana Jones, pero en 3D!". Dado el éxito de la heroína virtual más sexy de la historia, se daba por hecho que LucasArts no tardaría en reclamar lo que es suyo, para devolver el apelativo de "Saqueador de tumbas" a quién realmente lo merece: El Doctor Henry "Indiana" Jones Junior. Nos equivocamos. LucasArts ha tardado cuatro años, cuatro capítulos de «Tomb Raider» e infinidad de clónicos, en recrear una versión 3D de su héroe más popular, cuando el mercado está saturado de arcades/aventuras 3D que apenas se diferencian entre sí.

Este retraso, sin embargo, es perdonable, si se tiene en cuenta el alto poder de convocatoria de Indiana Jones. «La Máquina Infernal» lo tiene todo, a priori, para triunfar: un personaje popular, un argumento interesante, una puesta en escena en 3D, y una mezcla de aventura y acción capaz de hacernos revivir los momentos más espectaculares de las películas. De hecho, seguro que se convertirá en un gran éxito de ventas, dadas las fechas en las que ha salido, pero unos problemas técnicos y errores de concepto lo alejan de la perfección.



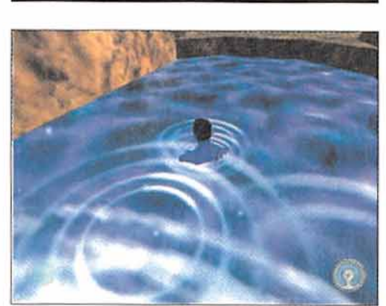
Indy no puede dañar a los animales; tan sólo disparar al aire para ahuyentarlos, algo que agradecerán algunos.



Escalar a niveles superiores con ayuda del látigo es algo que sólo está al alcance del doctor Jones.

El único elemento original es el látigo, con el que podrá desarmar al enemigo, escalar salientes y columpiarse


Las escaleras son simples texturas 2D que se han pegado a las paredes.




El primer nivel se extiende a los pies de nuestro arqueólogo favorito. Debe llegar hasta el fondo del barranco, dando un enorme rodeo.

Los movimientos de Indy son demasiado mecánicos: salta de una animación a otra sin ninguna transición, y además no responde de forma instantánea a las órdenes emitidas por el teclado o el gamepad

LAS VIRTUDES

Nada sería de Indiana Jones sin una historia sobrenatural en la que se mezclen soldados de uniforme, mitos históricos, templos en ruinas, y la ira de algún dios. Por fortuna, cada uno de estos tópicos se ha respetado a rajatabla en «La Máquina Infernal» aunque, para dar algo más de variedad, se han sustituido los soldados nazis por soldados comunistas. En la práctica, ambos se comportan igual: la avaricia por conquistar el mundo los lleva a estudiar las culturas antiguas, en busca de algún artefacto sobrenatural capaz de otorgarles el poder para implantar el comunismo/nazismo en todo el planeta.

El argumento de «La Máquina Infernal» se desarrolla en el año 1947. La Segunda Guerra Mundial ha terminado, y los nazis han sido derrotados; todo parece en orden, así que el Doctor Jones ha abandonado su vida aventurera para excavar en Sudamérica. Sin embargo, las aburridas sesiones de pico y pala son interrumpidas por el ruido ensordecedor de un helicóptero: Sophia Hapgood, una vieja conocida de su anterior aventura, le pide su colaboración, en nombre de la recién creada CIA, para investigar una oscura leyenda, que ha despertado el interés de los rusos.

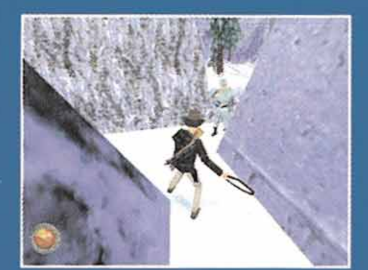
Según cuenta la Biblia, la mítica Torre de Babel fue levantada por el pueblo de Babilonia para comunicarse directamente con Dios. Éste castigó su soberbia destruyendo la torre. No obstante, el prestigioso Doctor Gennadi Volodnikov, contratado por el servicio secreto soviético, tiene otra versión particular de la leyenda: al parecer, la torre albergaba una enorme máquina capaz de romper la estructura del espacio-tiempo para entrar en contacto con el dios alado Marduk. Los rusos tienen planeado reconstruir la máquina para invocar al dios maligno y apoderarse del mundo. Por suerte, cuando la torre fue destruida, cuatro monjes tomaron varias piezas y las escondieron en los lugares más apartados del mundo. Indy deberá embarcarse en una carrera contrarreloj por todo el planeta para localizarlas. Visitará exóticos lugares: Egipto, Sudamérica, el interior de un volcán, o las tranquilas playas de Filipinas, a lo largo de 17 niveles en los que los combates a tiro limpio con los rusos, los saltos imposibles, el traslado de enormes rocas de piedra, y los numerosos acertijos, son el pan de cada día.

Mientras instalábamos el juego y nos disponíamos a probarlo a fondo, una sólo idea rondaba nuestra mente: "No vamos a compararlo con «Tomb Raider»". Pero, qué demonios: si LucasArts no ha realizado ningún esfuerzo para diferenciarlo de su competidor, nosotros tampoco vamos a rompernos la cabeza. Y es que «La Máquina Infernal» presenta una jugabilidad, estilo de juego y desarrollo idénticos a la saga de Lara Croft. Los niveles están compuestos por templos en ruinas y grandes barrancos infectados de salientes, plataformas y lagos en los que Indy tendrá que mojarse el sombrero. Aunque en algunos de ellos se pilotan vehículos, como un jeep, una balsa o una vagoneta, el doctor Jones deberá saltar, correr, agarrarse a salientes, subir escaleras, arrastrarse, y demás acciones típicas para encontrar la salida. También dispone de 10 armas de la época para abatir a los soldados soviéticos y a las alimañas: pistolas, rifles, ametralladoras, y hasta una bazooka. El único elemento original es el látigo, con el que podrá desarmar al enemigo, escalar salientes y columpiarse. Ni que decir tiene que también encontrará multitud de objetos repartidos por los niveles.

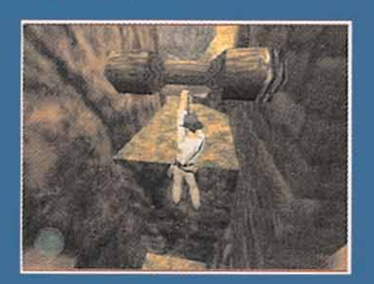
La X marca el lugar

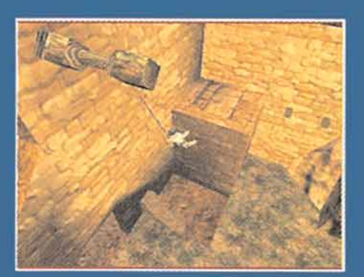
Uno de los puntos débiles de este tipo de juegos, tiene lugar cuando el jugador se encuentra atascado en un puzzle. En ese momento, la única posibilidad radica en "reexplorar" el nivel en busca de esa pista reveladora, o esa palanca escondida que permita avanzar. Dado el enorme tamaño de las fases, puede ser tremendamente aburrido. Para solucionar el inconveniente, «La Máquina Infernal» incluye una opción de pistas. A cambio de renunciar a unos valiosos puntos en el Coeficiente Indy –un valor que mide lo bien que hemos resuelto el juego–, es posible activar una opción que marca en el mapa los lugares donde se encuentran los puntos clave para avanzar en el juego. De esta manera, se eliminan largos paseos innecesarios.

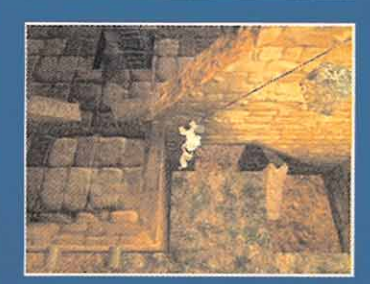
Momentos "Indy"

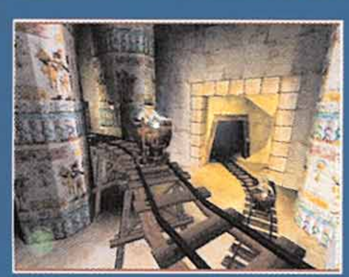


Aunque, para superar cada una de las fases, Indiana Jones debe recurrir a los típicos saltos entre plataformas, la escalada libre, y las inevitables sesiones de natación, también tendrá la posibilidad de utilizar los numerosos "trucos" mostrados en las películas. Además de conducir un jeep o recorrer un templo montado en una vagoneta, podrá aprovecharse de estratégicos salientes para enganchar su inseparable látigo, bien para escalar, o para columpiarse y alcanzar así plataformas alejadas. También es útil para desarmar a los enemigos o ahuyentar a los lobos, pero la necesidad de situarse en el lugar exacto, con precisión milimétrica, para que el látigo haga lo que se le pide, ensombrece los momentos de diversión.

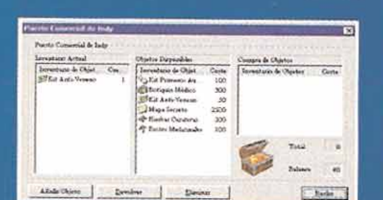


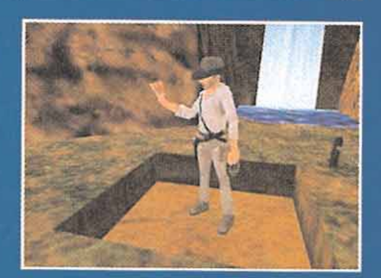






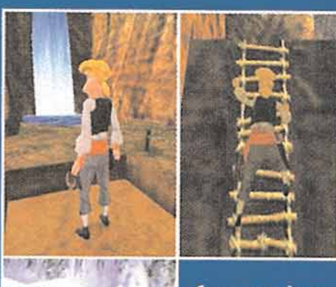
De compras

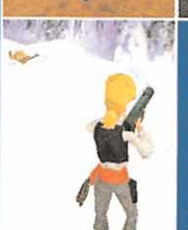




En un desesperado intento por marcar distancias con otras aventuras 3D similares, «La Máquina Infernal» ofrece a Indiana Jones la posibilidad de comprar diverso equipamiento entre nivel y nivel, para aumentar sus posibilidades de éxito, en su lucha contra los soviéticos. En cada una de las fases, hay escondidos diez tesoros por los que Indy recibe una determinada cantidad de dinero. Estas ganancias pueden utilizarse para comprar munición, comida, pociones antiveneno, e incluso un mapa que da acceso a un nivel secreto.
Una excelente idea que añade un incentivo más para explorar los niveles a fondo, aunque pronto se debe elegir entre gastar el dinero en los mencionados objetos, o reservarlo para adquirir el mapa.

¡Mira, un mono de tres cabezas!





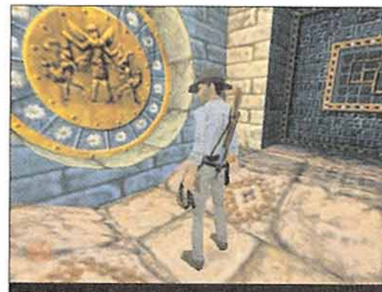
Como en todo programa de LucasArts que se precie, «La Máquina Infernal» incluye numerosos secretos pensados para todos aquellos avispados jugadores que ven más allá de lo que aparece a simple vista. Las referencias a otros juegos de la compañía son constantes, y así, es posible encontrar al conejo Sam de «Sam & Max» o El Tuétano, la ciudad de «Grim Fandango». Sin embargo, uno de los "huevos de Pascua" más curiosos, tiene lugar cuando se pulsa la tecla F10 y se teclea la palabra "makemeapirate". Indy se transforma en el aprendiz de pirata Guybrush Threepwood.



¡Cuidado Indy! Una serpiente te va a morder en el... en el...



La amenaza nazi ha sido sustituida por la amenaza comunista. Indy no puede descansar tranquilo...



Este extraño mural contiene una importante pista para escapar del templo babilónico.

El "Puesto Comercial Indy", no es más que... ¡una horrorosa ventana de Windows!

El motor gráfico permite mostrar escenarios enormes, muy bien diseñados, creados con texturas de gran calidad. Los acertijos, aunque no se diferencian demasiado entre sí, suponen un interesante reto, pues hay que mover palancas, descifrar puzzles...

LAS DEFICIENCIAS

Si «La Máquina Infernal» hubiese sido un simple clónico de «Tomb Raider IV», con sus mismas posibilidades, habría pasado la prueba. Pero es que, por desgracia, mas bien parece un clónico de «Tomb Raider I». Los problemas afectan a todas las áreas del juego.
Para empezar, el motor gráfico, una variante del utilizado en «Jedi Knight», cada vez se queda más anticuado. Los bloques cuadrados y los ángulos rectos abundan demasiado a lo largo de los niveles, y los efectos de fuentes lumínicas son pobres. Los personajes "cantan" en las escenas cinemáticas, al estar formados por un número muy reducido de polígonos. El doblaje tampoco ayuda mucho: aunque Electronic Arts España se ha molestado en contratar al actor que ha doblado a Indy en las películas, tras ver de nuevo las tres, no hemos encontrado ningún parecido. O bien se le ha olvidado cómo se doblaba, o no ha puesto mucho empeño en ello.
Estos problemas no tienen demasiada importancia; a fin de cuentas, otros títulos de LucasArts como «X-Wing Alliance» o «Jedi Knight» no son maravillas tecnológicas, pero son obras maestras por su jugabilidad y genial desarrollo. No ocurre así con «La Máquina Infernal», pues falla en lo esencial: el control del personaje. Los movimientos de Indy son demasiado mecánicos: salta de una animación a otra sin ninguna transición, y además no responde de forma instantánea a las órdenes emitidas por el teclado o el gamepad. Tampoco se mueve de forma natural: bastan dos pasos y un pequeño impulso para que Jones realice un salto horizontal de diez metros, como si tuviese un cohete en el trasero. Para completar algunas acciones, como subir a un bloque o enlazar el látigo a un saliente, hay que situarse en la posición exacta, requiriendo varios intentos. Pero lo peor tiene lugar en los combates: aunque Indy apunta automáticamente, debe estar exactamente en línea recta con el enemigo. Y, aún así, es posible disparar cinco o seis veces a un soldado situado a dos metros de distancia, y fallar. Los saltos laterales para esquivar los disparos son muy lentos: mientras Indy se tira al suelo, rueda y se levanta, suele recibir dos o tres disparos. Eso, por no hablar de la limitada IA de los enemigos: tan pronto se ponen a rodar como locos, o se quedan parados. Puesto que el control del personaje y los combates son el alma del juego, estos errores limitan la diversión y reducen la calidad general.

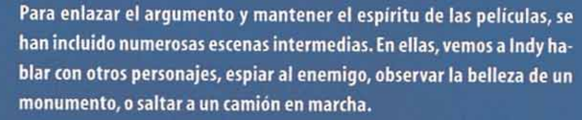
LO INCOMPRENSIBLE

Para poner la guinda al pastel, aún existen una serie de problemas menores, pero difíciles de entender en un producto como éste. Por ejemplo, la música: LucasArts dispone de las mejores bandas sonoras del mundo, pero se niega a utilizarlas. Ya ocurrió en «La Amenaza Fantasma», y ahora se repite en «La Máquina Infernal». Sencillamente, no existe una banda sonora. Mientras se juega, sólo se oyen los efectos sonoros. La música sólo aparece en escenas intermedias o en momentos puntuales, al usar el látigo. Es cierto que se trata de una cuestión de gustos, pero no creemos que haya mucha gente que prefiera escuchar durante una hora el rugido del viento, antes que las melodías del genial John Williams.
Una sensación parecida produce el sistema de compra de objetos, al que Indy puede acceder entre niveles. Pese a ser descrito como el "Puesto Comercial Indy", no es más que... ¡una horrorosa ventana de Windows! Su utilidad es, además, limitada, pues si Jones se gasta el dinero obtenido al recuperar los tesoros en pociones o munición, no podrá comprar el mapa del nivel secreto, y viceversa.

EPÍLOGO

Seguramente, estas críticas no serán suficientes para que los fans de Indy renuncien a comprar el juego. No es esa nuestra intención. Si se tiene paciencia con los controles, y se hace la vista la gorda a los errores de puntería, el buen diseño de los niveles y los acertijos desafiantes proporcionarán la diversión que buscan los aficionados. Pero, visto de manera imparcial, se nos ocurren cinco o seis juegos que hacen lo mismo, pero mejor.
Con algunos retoques en el sistema de control, y un mes más de trabajo para pulir el sistema de puntería y el de compras, «La Máquina Infernal» podría haber sido un gran juego.

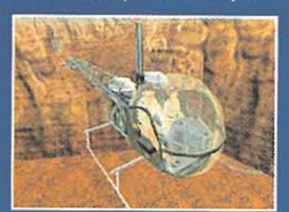
J.A.P.

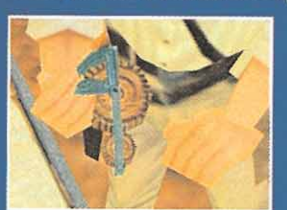


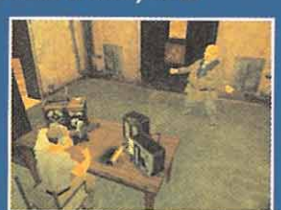
Un aire cinematográfico

Para enlazar el argumento y mantener el espíritu de las películas, se han incluido numerosas escenas intermedias. En ellas, vemos a Indy hablar con otros personajes, espiar al enemigo, observar la belleza de un monumento, o saltar a un camión en marcha.
Estas escenas han sido desarrolladas con el motor gráfico utilizado en el juego, por lo que se mezclan muy bien con la acción, pero también ponen al descubierto las enormes limitaciones del "engine". Los primeros planos de los personajes desvelan el escaso número de polígonos utilizados para diseñarlos. Si bien los rostros están correctamente modelados, otros aspectos, como la ausencia de líneas curvas o las manos triangulares, producen un desagradable efecto que no ayuda a creernos que realmente estamos interactuando con personas de carne y hueso.

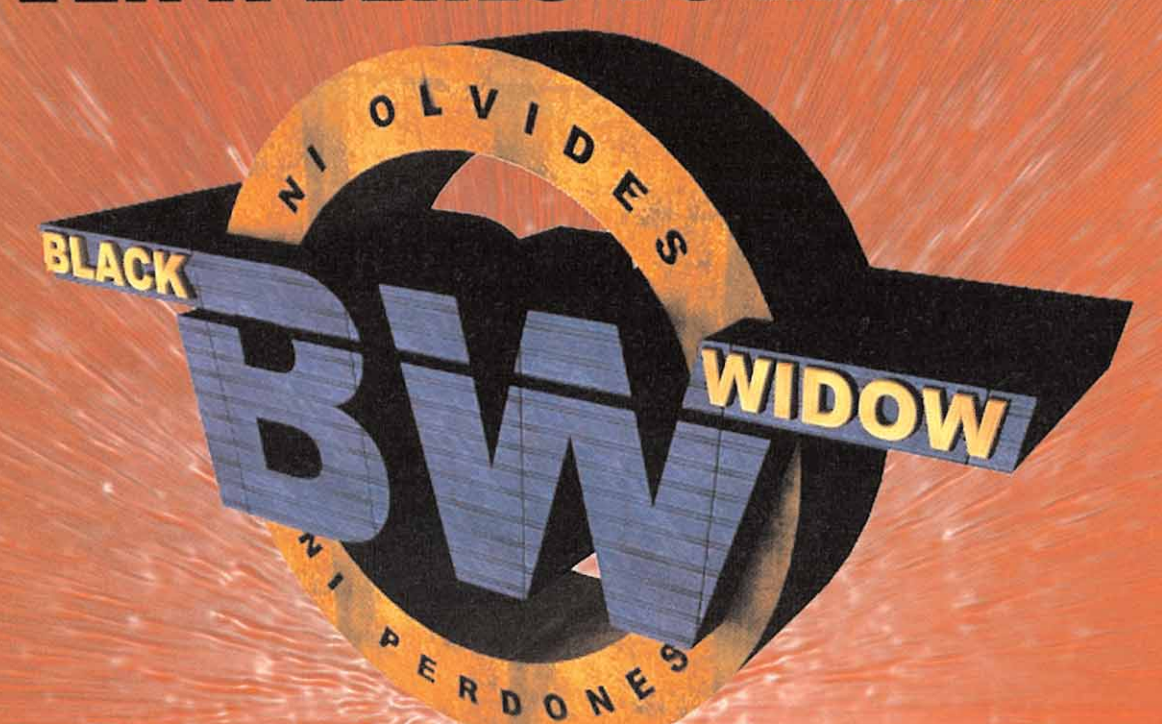






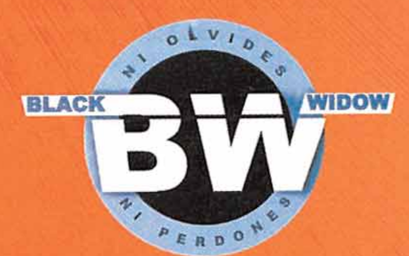


JUEGOS EN RED, INTERNET, ETC...
DECORADO DE PELICULA
VEN A VERLO TU MISMO



BLACK WIDOW
ORGANIZA UN MACRO CAMPEONATO DE...
COUNTER-STRIKE
¿¿PERO HAS VISTO QUE PREMIO??

PENTIUM III 600
GE-FORCE 256 ANNIHILATOR
S. BLASTER LIVE!
DESKTOP-THEATRE
5 ALTAVOCES
RATON LOGITECH
MONITOR DE 17"



¡¡APUNTATE YA!!

BLACK WIDOW C/AMALIA 9 28020 MADRID
METRO VALDEACEDERAS Y PZA. CASTILLA
TLF. 915722269

DISEÑADO POR DIEGO JIMENEZ

Punto de Mira

- Compañía: **SIERRA STUDIOS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**



Desde que pudimos dar un primer vistazo a la tercera entrega de «SWAT» en el pasado E3, estábamos convencidos de que el momento de disponer de una versión definitiva sería muy grato. Y así ha sido por fin, superando las expectativas en realismo y densidad de la atmósfera conseguida, sin duda alguna, nota predominante de «SWAT 3».



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 450 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda, compatible Direct 3D) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	83
ADICCIÓN:	90

Original en el modo de juego, y sencillo a la vez; es uno de los juegos con toques de estrategia mejor equilibrados que podemos encontrar. El modo multijugador y algo más de interacción con el entorno no habría estado de más. Algunos objetivos son tediosos. La ambientación es soberbia, entendiendo por ambientación desde las voces, movimientos y gráficos hasta la generación aleatoria de circunstancias.

puntuación

total **89**



SWAT 3: Close Quarter Battles

Siete días de angustia

A pesar de que siempre intentamos encuadrar en un determinado género todo título, es muy complicado hablar de «SWAT 3» refiriéndonos a uno en concreto. Cierto es que las tácticas son parte fundamental y también la acción en primera persona, pero es cierto que para referirnos al programa más bien deberíamos decir que es una simulación táctica. «SWAT 3» nos pone en la piel de un jefe de comando SWAT, y nos permite hacer y decidir cada cosa que a éste corresponde, pero ninguna más que en la realidad quedase fuera de su alcance. Por ejemplo, jamás dispondremos de un mapa, ni podremos planificar nada previamente a la misión y no será posible controlar directamente otros miembros del comando. «SWAT 3» está pensado para darnos la sensación de "estar ahí", creando una atmósfera de tensión que logra mantener el interés segundo a segundo.

> La certeza de que en cada ocasión encontraremos situaciones tácticas distintas y un especial cuidado en los detalles hacen de «SWAT 3» un programa notorio



Para seleccionar los miembros del equipo podemos echar un vistazo a su perfil personal y curriculum.

Esto es lo que principalmente le distingue de programas con los que aparentemente comparte un perfil similar, tales como «Rainbow Six», «Hidden & Dangerous» o «SpecOps» y continuaciones que englobamos en el género de estrategia.

SE ACABARON LAS NEGOCIACIONES

Recordemos que se nos plantea una situación de especial amenaza en el año 2005, debido a que en la ciudad de Los Ángeles se lleva a cabo un encuentro de altos dignatarios que en el transcurso de 7 días negociarán un tratado para la eliminación de armas nucleares. Esto hace que en diversos distritos de la ciudad se lleven a cabo acciones de corte terrorista, donde «SWAT 3» entra en juego. Estas misiones pueden llevarse a cabo de manera lineal a modo de campaña, seleccionando el personal con el que vamos a contar y configurando el personaje principal, o bien jugarse por separado. En cualquier caso, una de las mejores cualidades y, que más condicionan el modo de juego en «SWAT 3», es la certeza de que cada vez que emprendamos una misión ésta planteará situaciones tácticas totalmente distintas. Esta sensación de afrontar circunstancias imprevisibles genera un estrés que nos introduce en una escena igualmente interesante e inesperada cada vez. Esto no afecta sólo a la posición de los terroristas dentro del mapa, sino a su reacción al ser instados a que depongan las armas y se entreguen. Ese grado de aleatoriedad supone uno de los elementos más gratos del juego en el aspecto táctico. Las hay de todo tipo y estarán ubicadas en escenarios tan dispares como un apartamento, un autobús, una iglesia ortodoxa o un banco, pero en todas ellas podemos esperar la muerte en cualquier esquina.



En primer plano las caras de los personajes no dejan de gesticular y mover los ojos en todas direcciones.


Tener los nervios templados es un requisito indispensable para no provocar bajas innecesarias. El


Es posible activar una cámara para ver qué hacen por ahí nuestros hombres..



Antes de iniciar una misión tenemos una vista en perspectiva aérea del lugar donde se ubica la emergencia.


Si un personaje se queda tendido, adoptará la postura acorde con la superficie donde está.

La traducción y el doblaje son muy buenos, una cualidad nada usual que eleva unos cuantos enteros la calidad del producto

Para observar el progreso de la misión podemos consultar la lista de objetivos y su estado.

El juego se basa en la actuación en equipo, para lo que nos ofrece una lista de comandos a modo de órdenes destinadas a coordinar acciones conjuntas. Tiene otros elementos tácticos importantes en la utilización de equipo y en la interacción con el entorno. La puesta en escena es sensacional, desde los momentos previos a la misión, hasta la música de ambientación variable dependiendo de la situación. En la preview del mes pasado citábamos la traducción como elemento primordial. El doblaje está realizado con sumo cuidado, no sólo en la elección de las voces, sino también en las expresiones, acentos, la entonación de las frases..., y logra elevar la calidad de la ambientación y el realismo al máximo.

Todos los personajes que nos vamos a encontrar tendrán situaciones muy naturales y sobre todo realistas e impredecibles, con múltiples movimientos y expresiones. Puedes encontrarte con la mujer de un delincuente saliendo de la ducha o a un rehén totalmente desquiciado. Además, no dudarán en lanzarte toda clase de improperios cuando vean frustradas sus pretensiones.

ERRORES Y MÉRITOS POLICIALES

Es frecuente que cuando se afronta el riesgo de realizar un programa novedoso y original –como en este caso– los diseñadores se encuentran con inconvenientes a la hora de integrar opciones de juego muy comunes. Esta es la razón por la que nos imaginamos que se ha ignorado el modo multiusuario en «SWAT 3», algo con lo que no vamos a poder contar, de momento. Entendemos que es una tarea difícil –tal y como está diseñado el programa– determinar cómo va a ser la manera en que el comando interactúe. ¿Cuál de los jugadores tiene prioridad en las órdenes? ¿Se limita al modo cooperativo? Es probable que en unos meses Sierra nos sorprenda con una ampliación que contemple este modo de juego y posea además más misiones, armas, accesorios o un editor, pero hasta el momento tendremos que olvidar la conexión en red. Aún así, no es más que una notoria carencia que la mayoría ni siquiera echará en falta.

También encontramos algunos fallos menores en el comportamiento de los demás miembros del comando. En general, lo que percibimos por IA se muestra en «SWAT 3» de manera soberbia, pero hay ocasiones en las que nuestros subalternos no pueden evitar hacer alguna estupidez. Claro que no faltarán aquellas en las que nos carguemos a alguno de ellos por error, para que no pongamos en duda tan a menudo la IA de nuestros operarios. A favor del desarrollo técnico es necesario destacar que no es demasiado exigente con los requerimientos técnicos, pudiendo funcionar muy bien en ausencia de una tarjeta 3D.

Lo cierto es que «SWAT 3» tiene un formidable atractivo en lo novedoso de su concepto de juego, sencillo de entender desde el primer instante, pero también muy detallado tanto en aspecto gráfico como en posibilidades de juego.

S.T.M.

Condecoraciones

Si el resultado de la misión es satisfactorio podemos obtener condecoraciones, pero para eso es necesario reducir al máximo el número de bajas. Disparar a puntos no vitales, como las piernas, puede evitar que el terrorista muera con el fin de ser interrogado posteriormente.

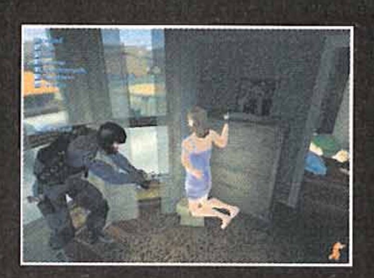


No dispares



Los gestos y las reacciones, tanto de los rehenes como de los sospechosos, son una auténtica gozada. Deleitaos escuchando insultos y estupideces; es absolutamente delirante. Si éste es el concepto que la policía tiene de los ciudadanos, no sabemos qué les motivará a seguir jugándosela por sacarles las castañas del fuego. Vale que se pongan nerviosos por la tensión del secuestro, la amenaza, el Síndrome de Estocolmo... pero es que algunos tienen delito. Chapeau al doblaje. He aquí algunos ejemplos:


Éste es el "pirao" que nos cuenta su vida en los marines. ¡Anda!, cállate ya.


La amante sorprendida no dudará ni un momento para insultarnos. "......., de mierda". Esto ya son palabras mayores.


El cura, siempre asfixiando con lo de "Su santidad no debe sufrir daño alguno".


Esta pobre qué va a decir. La situación ya la deja en evidencia suficientemente.

Y así, podemos seguir citando multitud de situaciones, curiosas e impactantes, e incluso desesperantes, para lo que hay que tener nervios de acero.

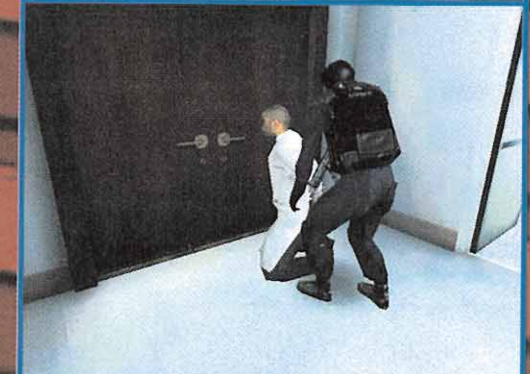
SWAT 3 Procedimiento Policial

Las misiones que se nos plantean en «SWAT 3» son en equilibrio tan diversas como complicadas. Factores como el escenario, los rehenes, la razón del delito o el objetivo en sí pueden necesitar una táctica muy específica para cada caso. Pero, hay pautas en el procedimiento de neutralización de sospechosos, como asegurar zonas y liberar a civiles, que pueden tomarse como norma para cualquier caso.

RAPIDEZ DE REACCIÓN

Es importante saber con qué cuentas para llevar a cabo tu cometido y tener en mente las teclas necesarias, ya que es probable que debas reconfigurar algunas de ellas.
Ten en mente que no hay tiempo para hacer planes. Es una situación de emergencia y se requiere tu actuación con total urgencia y como último recurso. Hay que atender a los datos que la operadora de radio nos va facilitando en el briefing. Saber ciertos detalles, de lo más peregrino, puede significar una ventaja adicional.





1. CON PIES DE PLOMO

Partimos de una situación en la que debemos mantener el sigilo el mayor tiempo posible, pues será más fácil sorprender a los enemigos. El uso de ganzúas es muy útil para entrar a pies juntillas. Para avanzar hemos de ver si el escenario ofrece varias opciones, puertas, pasillos accesos, etc. y decidir de qué manera vamos a peinarla. Como norma general, si se trata de un edificio de varias plantas, siempre mejor hacerlo de arriba a abajo, la ventaja táctica es obvia.

2. CREAR CONFUSIÓN

Una vez roto el silencio, hay que olvidarse de la discreción e ir a por todas. Cada vez que nos internamos en una habitación podemos volarla y hacer uso de las granadas flash y de gas para aturdir a los sospechosos. Incluso hay un comando con el que ordenamos tal pauta a uno de nuestros hombres.

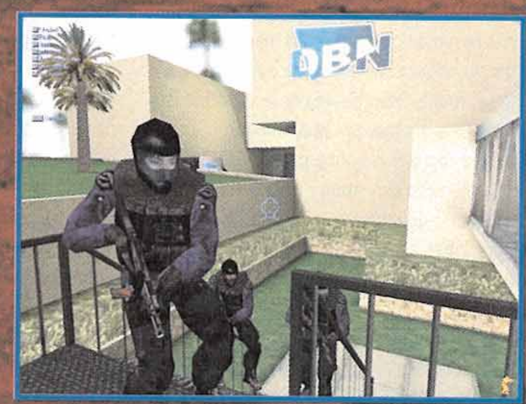
3. MANOS ARRIBA

Si nos encontramos a un civil, hay que darle el "alto o disparo" enseguida para que se detenga y así poder esposarlo; esto responde a motivos de seguridad. Si por el contrario es un sospechoso, en segundos debemos determinar la amenaza. Si se ve contra las cuerdas es posible que deponga las armas, pero si no, disparará y son muy certeros. No te quedes a ver si le has convencido; dale el alto y cúbrete. Si en el segundo vistazo sigue con el arma, dispara y evita cargártelo si es posible. No olvides que puedes seguir los rastros de sangre.



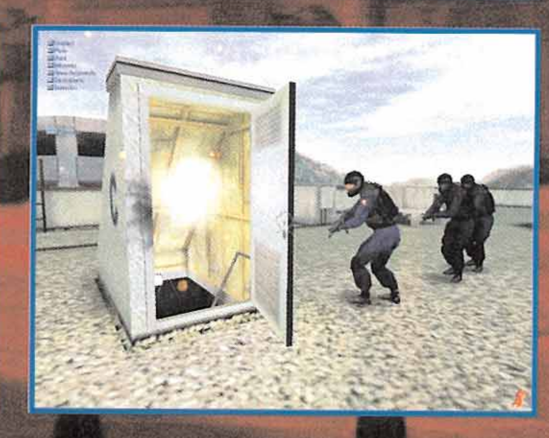
4. UN TRABAJO LIMPIO

Puede parecer un detalle de menor importancia, pero si no informas de cada acontecimiento a la central, el objetivo no se dará por completado. Asegúrate de que has informado a la central cuando paralizas y esposas –si procede– a un sujeto, para que pasen a evacuarlo y, por norma, recoge cada arma que encuentres. Con la tecla "s" puedes ver qué objetivos has cumplido y cuáles te quedan aún.



5. REGALOS REPARTIDOS

Hay algunas otras misiones en las que debes encontrar determinados objetos o armas. Aquí es fundamental ser metódico porque puedes encontrarte en escenarios laberínticos. Utiliza las bengalas para señalar los puntos en los que ya has estado. Cuidado con las trampas.



EN COMÚN UNION

Tanto como para sacar el máximo partido a «SWAT 3» como para tener éxito en al cumplimentar los objetivos, es necesario conocer cómo podemos coordinar el grupo. Las comunicaciones por radio no son complementarias, son absolutamente necesarias. Aquí disponéis de un esquema para consultar donde está cada comando.

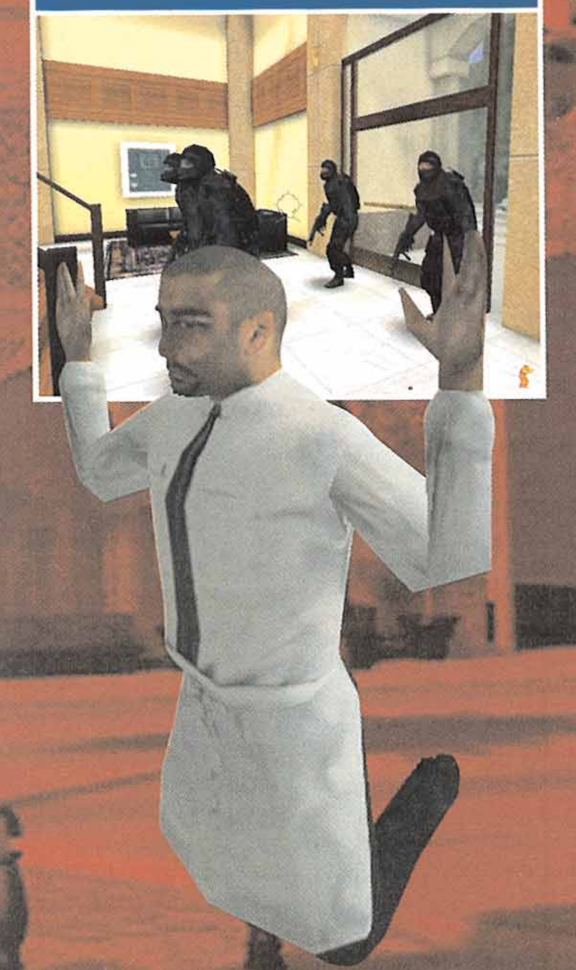
UNIDAD/ROJO/AZUL
- AGRUPARSE/BRECHA, DESLUMBRAR, REGISTRAR
- PROBAR PUERTA/ABRIR PUERTA
- BRECHA/MOVER Y DESPEJAR
- REGISTRAR
  - IZQUIERDA
  - DERECHA
  - CONTINUAR
- CUBRIR
- FORMAR
- DESPLEGAR
  - BENGALA
  - GAS
  - FLASH
- INCAPACITAR
- CONTENER

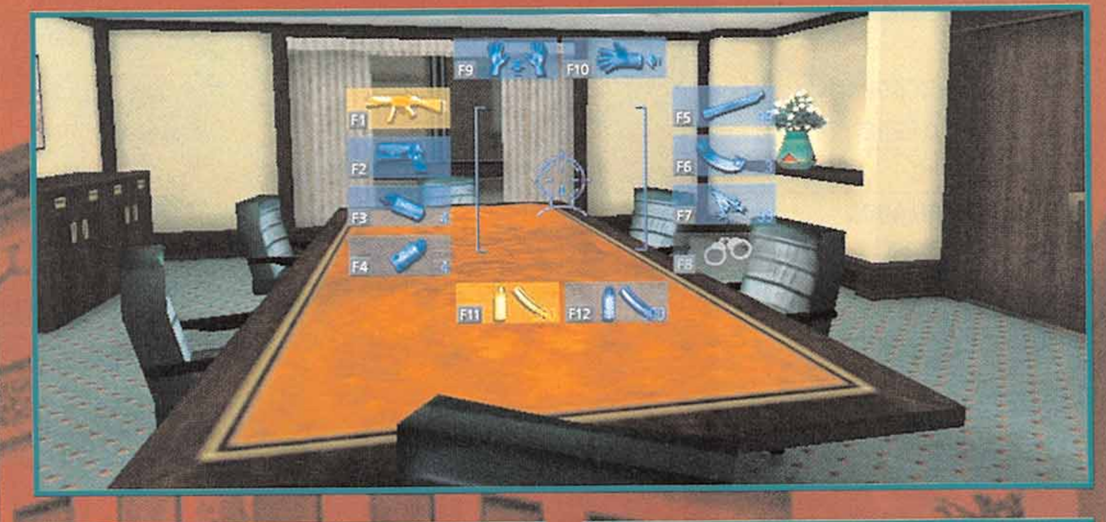
INFORMACIÓN
- HERIDO
- EVACUAR
- CONTACTAR
- MISIÓN FINALIZADA

ÁREA DESPEJADA

DESCUBIERTO

SUMISIÓN









¿Y ESTO, PARA QUÉ SIRVE?

Las herramientas de trabajo de los SWAT no son sólo armamento. De hecho, el armamento se limita a ofrecernos unas pocas opciones que cumplen de sobra con las necesidades para cualquier operación. Aparte de estas tenemos una llave maestra y las esposas, cuya utilidad es obvia.

GRANADAS DE GAS: Estas granadas utilizan un tipo de gas lacrimógeno que aturdirá u obligará a abandonar la estancia a aquellos que respiren dicho gas. Se utiliza para hacer salir a los sospechosos de sus madrigueras y, aunque aturden no son nocivas para los rehenes.

GRANADAS FLASH: Las granadas Flash ciegan durante un instante a todo aquel presente en una sala. Se lanzan para pillar a los sospechosos fuera de combate.

BENGALA: Las bengalas pueden utilizarse para señalizar o alumbrar un área por varios motivos, pero lo más normal es que sea para alumbrar una determinada zona que está demasiado oscuro. Las que tenemos en «SWAT 3» alumbran poco más que el ascua de un cigarrillo.

OPTI-WAND: Este es el artilugio más curioso y también uno de los más efectivos. Es una varilla en cuyo extremo posee una lente orientable en 180º que nos permite controlar a través de una esquina lo que hay al otro lado, sin arriesgarnos.

C2: Son un tipo de cintas explosivas que se pueden detonar a distancia después de adherirlas. Se utilizan para volar puertas al instante y pueden causar un serio daño al que esté con el ojo en la mirilla detrás de la puerta.







Punto de Mira

- Compañía: **MICROPROSE/ HASBRO INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



Microprose tenía ya muchas ganas de demostrar que su dominio de la simulación automovilística abarca todas las épocas, y aunque en la realidad todos estamos como locos esperando la salida al mercado de «Grand Prix 3», tampoco está nada, pero que nada mal recuperar la fuerte nostalgia del pilotaje más intrépido y arriesgado que siempre supuso ponerse a los mandos de los monoplazas de 1937.

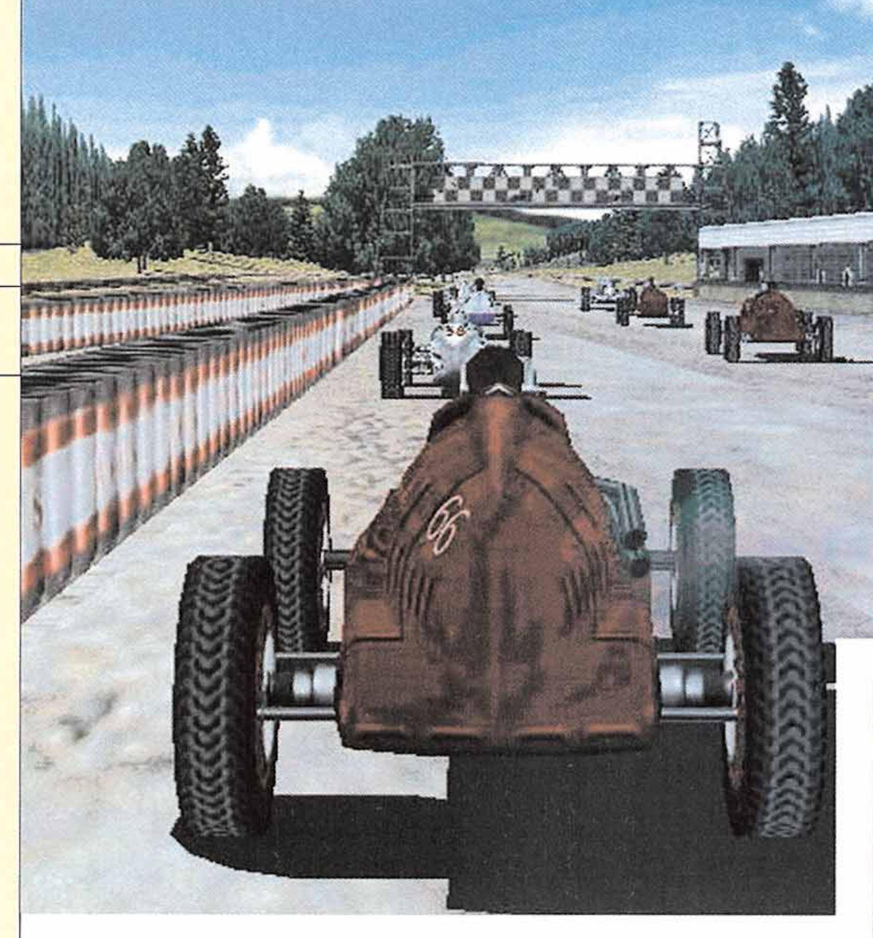


Procesador: Pentium II 200 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 80 MB • Tarjeta 3D: Sí, con 8 MB • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	62
ADICCIÓN:	84

El pilotaje es muy adictivo, tirando más al arcade que a la simulación. Necesita un hardware muy potente para no ir a saltos cuando hay muchos coches en pantalla. Los monoplazas parecen recreaciones a escala para coleccionistas.

puntuación total **78**





La cámara situada en el parachoques es la que transmite más la sensación de velocidad. La falta de retrovisores hará necesario el uso de la trasera.

Spirit of Speed 1937

Viaje a los orígenes de la Fórmula 1

Muchos se creen que por haber ganado el campeonato mundial de Fórmula 1 en «Grand Prix 2» y haber repetido semejante proeza en «Fórmula 1 Grand Prix Racing Simulation» lo saben todo sobre la categoría reina del automovilismo. Pero no se puede presumir de ser un piloto hecho y derecho hasta haber demostrado que no hay coche que se resista a nuestras manos, y os podemos asegurar que los monoplazas de 1937 son la mejor oportunidad para poner a prueba nuestra capacidad de pilotaje. Si conseguís ganar el campeonato mundial de Fórmula 1 de 1937, os merecéis las mayores alabanzas, desde luego.

La representación gráfica de los circuitos antepone la recreación con absoluta fidelidad histórica a cualquier concesión a detalles superfluos



Cuando hay muchos coches en pantalla o la imagen se llena de efectos visuales como el humo, la animación se ralentiza y pierde mucho dinamismo.



La explosión del motor cuando se pasa de vueltas es la única forma de cargarse el coche, porque no se rompen en los accidentes.

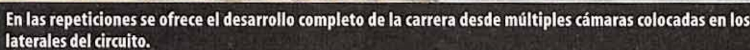


Sólo en la perspectiva subjetiva con panel de mandos se pueden ver todos los indicadores necesarios para controlar el estado del monoplaza.

En algunos espejos no se refleja la imagen, un fallo increíble en la versión definitiva de un programa con el sello Microprose.

AÑOS 30 VIRTUALES

Los vídeos en blanco y negro de las carreras de la época, la música de orquesta, toda la atmósfera nos rodea con el particular estilo de los años 30. Tras elegir un monoplaza –el Mercedes Benz 154– por aquello de comparar con las "flechas de plata" de la escudería McLaren, y como escenario el circuito de Monza –porque su trazado recuerda vagamente al actual– no hay más coincidencias con lo que conocíamos hasta ahora de la Fórmula 1. La aceleración provoca un estruendo que nos obliga a bajar el volumen y tenemos la sensación de estar al volante de un tanque con forma de tubo y cuatro ruedas demasiado estrechas como para acercarnos siquiera al término estabilidad. El motor es viejo y ruidoso, pero la verdad es que tira lo suyo y el coche se embala mientras la dureza de la precaria suspensión nos transmite los infinitos



En las repeticiones se ofrece el desarrollo completo de la carrera desde múltiples cámaras colocadas en los laterales del circuito.


El motor gráfico no es de los más avanzados que se pueden ver, dados los tiempos que corren.

Se ha simplificado al máximo la respuesta de la dirección para no desalentar a los menos aventajados al volante




A pesar de no ser tan veloces los monoplazas como los de hoy día, la sensación es bastante parecida.

baches de un lamentable asfaltado. Cuando llega la primera curva empieza la diversión; por mucho que pisas el freno no hay forma de retener el coche. Bajas marchas pero tampoco funciona porque el motor podría estallar. Sólo queda recurrir al volantazo y el sobreviraje no se inicia poco a poco, la zaga se cruza por completo y sólo con un rápido contravolante conseguimos recuperar la dirección. Narrado así parece una dramatización, pero os aseguramos que es un retrato fiel de la experiencia que podréis sentir jugando con «Spirit of Speed 1937».

Y eso que los responsables del comportamiento dinámico reconocen que han simplificado la respuesta de la dirección para no desalentar a los menos aventajados al volante. Mantener fielmente la brusquedad de los monoplazas hubiera sido un hito del realismo, pero hubiera convertido el programa en un simulador injugable. Todo un acierto, porque conducir en «Spirit of Speed 1937» es mucho más divertido de lo que cabría suponer en un simulador; en cada curva es una gozada jugar con el contravolante y derrapar como si estuviéramos en un rally. Las diferencias en el estilo de pilotaje entre un circuito ovalado y un trazado mixto también harán las delicias de todos los depredadores de la velocidad.

La representación gráfica de los circuitos antepone la recreación con absoluta fidelidad histórica a cualquier concesión a detalles superfluos. El mapeado de texturas acentúa la imagen sombría y con escaso color, y realmente no eran así, pero es la imagen mental y el recuerdo que se tiene de ellos a causa de las fotografías en blanco y negro.

Los monoplazas tampoco se salvan del tradicionalismo y tanto la tosquedad de las carrocerías como el escaso brillo de la pintura no significan que estén poco trabajados, simplemente en los años 30 no se atendía a cuestiones estéticas.

El sonido sí emplea lo último en tecnología, léase DirectSound3D y EAX, para rodearnos de unos efectos increíbles, desde el bramido de unas mecánicas sobrealimentadas a cuando suenan los engranajes de la caja de cambios o chirrían los frenos.




HARDWARE EXIGENTE

El engine 3D es sin duda lo más anticuado de «Spirit of Speed». La resolución limitada a 800x600 ya es un indicio de las limitaciones de un motor de cálculo muy justito. Va desahogado cuando sólo hay un coche en pantalla, proporcionando una efectiva sensación de velocidad. Pero si en el campo visual hay más de tres coches, la animación va a saltos y los fotogramas por segundo caen drásticamente, provocando además una sensible pérdida en el control del coche. Y todo esto en un Pentium II 350 con 128 MB de RAM y una Matrox G400 Max con 32 MB, curiosamente una configuración bastante por encima de la recomendada en el manual para obtener el mejor rendimiento. Otros fallos visuales se detectan en algunos espejos retrovisores que no ofrecen el reflejo, y se han quitado las cámaras de circuito durante la carrera.

No hay modos multijugador, pero el estar dirigido a los enfermos por la simulación no es excusa para haberse olvidado de las catástrofes de chapa, porque los monoplazas son indestructibles y los accidentes son sosos y repetitivos. Un proyecto comercialmente tan arriesgado como «Spirit of Speed 1937» ya merece toda nuestra admiración. Pero los excesivos requerimientos, el haber convertido los monoplazas en coches de choque y la mediocre IA, inciden negativamente en la valoración de un programa muy estimable y sin duda imprescindible para los empedernidos de la F 1, pero técnicamente muy mejorable.

A.T.I.

Vivir el mito




El modo de juego de escenarios históricos es todo un regalo para los más sabiondos en los capítulos míticos del automovilismo, porque ofrece la más completa y exacta representación de carreras que han pasado a la historia por su espectacularidad o incluso por la tragedia, añadiendo múltiples situaciones nuevas en circuitos históricos. No hay prácticas ni clasificación y pilotaremos el coche asignado por los acontecimientos. El objetivo no será siempre ganar, a veces sólo hay que finalizar en el podio para atraer a los patrocinadores, en ocasiones todo se reducirá a acabar la carrera, etc. Las circunstancias y la posición de salida determinarán nuestra estrategia de carrera.

La batalla entre los Alfa Romeo Bimotore y los Mercedes en Avus, ganar la carrera en Donington partiendo desde el pozo de la parrilla, una competición a vida o muerte en Egipto, bajar los humos a los americanos en Montana a los mandos de un Auto Union, lucha por la supremacía entre los constructores británicos y americanos en el circuito Roosevelt, sacar de la pista de cualquier manera a un Buggati, etc. En total, más de veinte misiones que os van a permitir sentir como nunca el espíritu más deportivo de la Fórmula 1.






- Compañía: **SIMIS/ GT INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR AÉREO**



Que «Ka-52 Team Alligator» esté basado en un helicóptero ruso, ya de por sí peculiar, cambia el carácter radicalmente de la simulación con respecto a cualquier otro título, como por ejemplo, «Team Apache», por nombrar un título de la misma compañía. El escenario de batalla, la tecnología y varios conceptos aeronáuticos del helicóptero hacen que este simulador sea muy, pero que muy atractivo.



CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 30 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D con 4 MB) • **Multijugador:** Sí (6 jugadores con TCP/IP, IPX, serie, módem)

TECNOLOGÍA:	84
ADICCIÓN:	82

El control del helicóptero y la representación del terreno son dos aspectos tan importantes como sensacionales. El copiloto es un mero adorno. Decepcionante e incomprensible como un producto de esta calidad no se haya decidido traducir ni doblar –únicamente caja y manual–. Las campañas plantean labores de mando diferentes a las habituales.

puntuación total **88**



En las bases aéreas siempre podemos apreciar una intensa actividad, de aterrizajes y despegues de cazas independientes de nuestra escuadra.

Ka-52 Team Alligator

Desde Rusia con... sigilo

La simulación de helicópteros ha tenido en pocos años una sustancial evolución, tanto en cantidad de títulos como en la calidad y rigor de estos; los programadores conocen más acerca de la información técnica y del escenario de combate, son aparatos más modestos y baratos y, por tanto, más asequibles que los aviones a la hora de obtener información, pero por otro lado los simuladores de helicópteros deben contar con un modelo de vuelo más complejo, dadas sus especiales prestaciones. Además, los helicópteros son cada vez son más avanzados, tienen sistemas de armas más sofisticados y pueden operar en cualquier situación ambiental.

Simis hace una gran representación del Ka-52 en estos apartados, pero especialmente en cómo nos muestra un campo de batalla muy activo y complejo en el que los helicópteros están relacionados con las tropas de tierra. Las operaciones terrestres están sujetas a circunstancias cambiantes y los helicópteros de ataque, como es el caso en este simulador, tienen un papel fundamental.



El modelo 3D de la cabina es muy bueno; podemos ver funcionar el parabrisas, pero carece de detalles en el cockpit.

El empleo de los cohetes no guiados es de lo más común en el arsenal de los helicópteros. Los cohetes son muy mortíferos en objetivos sin blindaje.

HACER FRENTE A LAS GUERRILLAS

Hay dos escenarios de contienda, Bielorrusia y Tajikistán, en los que tenemos que combatir a ejércitos organizados en guerrillas, y en esta ocasión contamos con el beneplácito de estar bajo mando de Naciones Unidas. Aparte de las campañas, también disponemos de un buen número de misiones en ambos escenarios que abarcan la totalidad del tipo de operaciones que puede llevar a cabo el Ka-52. La búsqueda de ciertas unidades, penetrar en el territorio enemigo para atacar bases aéreas o cortar líneas de suministros, son tareas muy comunes creadas en «Ka-52 Team Alligator»

«Ka-52 Team Alligator» procura ofrecernos la experiencia de volar un helicóptero profundizando en los controles





Uno de los mejores aspectos del entorno gráfico es la escala que poseen todos los objetos.



El Ka-52 está, siempre, destinado a proporcionar cobertura contra otros helicópteros.



Para completar con éxito una misión es necesario cumplir varios objetivos.

Un conflicto contra guerrilleros pone de manifiesto cuál es el lugar donde más eficaz resulta el uso de helicópteros





Los ataques pueden requerir la utilización de varios escuadrones, con una función específica.

de un modo coherente con el tipo de conflicto. Cada operación tiene diversos objetivos y el éxito de una misión depende de cuantos podamos completar. Así, el resultado de cada una comprende varios niveles de éxito o fracaso.

A GRAN ESCALA

La simulación del helicóptero tiene en el comportamiento a los mandos del helicóptero la característica que mejor ha sido llevada a cabo. La repuesta del helicóptero a los mandos de cíclico y colectivo proporciona una sensación muy realista, y también están muy logrados los diferentes modos del HUD, la precisión de las armas y la resistencia del casco frente al fuego de artillería. Pero no parece coherente que tratándose, como es el caso, de un helicóptero biplaza, se haya obviado de tal forma el papel del operador de armas: está demasiado automatizado y difícilmente tenemos una sensación de la presencia de un copiloto a nuestra derecha. No hay apenas comunicación con el operador: se limita a hacer su función y nada más.

La cabina está realizada en 3D pero es un poco escueta en detalles y carece de interacción con los mandos y las pantallas multifunción del copiloto se limitan a una pantalla fija. Este detalle no tiene demasiada importancia si tenemos en cuenta que la vista desde la cabina es mucho menos práctica que la que nos presenta el HUD a pantalla completa.

Nada de esto ocurre, sin embargo, con la riqueza gráfica del terreno en el que abundan los detalles. Las edificaciones, la base y todo el repertorio de unidades de tierra e, incluso, de infantería poseen un gran realismo gráfico. También la vegetación ha sido resuelta con acierto, quizá no de forma tan brillante, pero enriqueciendo el entorno natural de manera que podemos afirmar que es de lo mejor que podemos encontrar en el panorama de simulación.

La realización técnica de los sonidos es, cuando menos, correcta pero aquí podemos destacar la posibilidad de activar las voces en ruso, un elemento de escasamente práctico para los que no tenemos ni idea del idioma, pero que contribuye a crear un ambiente de realidad que es precisamente lo que se busca en un simulador.

Puede que en algunos elementos «Ka-52 Team Alligator» pudiera haber sido mejor pulido, pero no cabe duda que nos encontramos frente a un formidable simulador que hace una gran representación del control de un helicóptero y nos muestra un campo de batalla muy activo y tremendamente realista.

S.T.M.

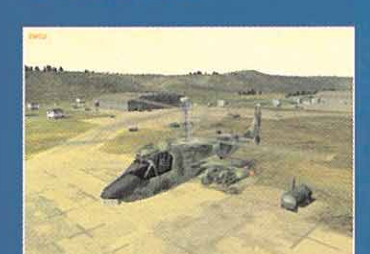
Privilegios del mando





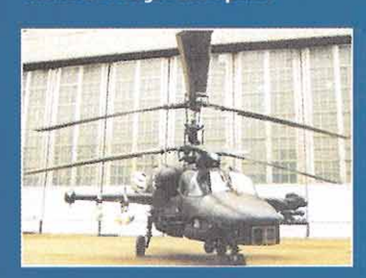
Las campañas en «Ka-52 Team Alligator» suceden en tiempo real, presentándonos una serie de eventos que, a medida que transcurra el conflicto, dependerán más del resultado de las operaciones. Aparte de comandar la escuadra, podemos aceptar hacernos cargo de supervisar el mantenimiento de cada aparato o crear y cambiar la plantilla de pilotos a nuestras órdenes. Los pilotos no sólo tienen diferentes cualidades, sino que la fatiga y el estado de ánimo repercutirán en su rendimiento.

La patente de Kamov



El Ka-52 Alligator es el proyecto sucesor de otro helicóptero ruso de la Kamov que ya hemos tenido ocasión de ver en otros sims –«Ka-50 Hokum»–. La razón que ha motivado el desarrollo de un helicóptero similar de dos plazas es que el piloto único Hokum que ha de ocuparse de la navegación, comunicaciones y sistemas de armas está sometido a una pesada carga de trabajo que puede llegar a fatigarle.

Ambos están potenciados por una tecnología aeronáutica casi exclusiva de Kamov que podemos ver representada fielmente en «Ka-52 Team Alligator». Los motores impulsan al helicóptero y lo sustentan por medio de dos rotores principales coaxiales y contrarrotativos. Cada uno gira en un sentido y así se evita la necesidad de utilizar un rotor de cola como estabilizador para contrarrestar el "par motor", el empuje que sufre el cuerpo del helicóptero en sentido contrario al del giro de las palas.



Conseguir el grado

Las misiones de entrenamiento en «Ka-52 Team Alligator» se nos presentan como si de un curso práctico se tratase de la mano de un instructor. En distintas lecciones y con gran paciencia el oficial instructor nos enseña con voz pausada el funcionamiento de todos los sistemas del helicóptero pasando por los básicos, la navegación, el uso del armamento y las órdenes tácticas. Todo está contemplado paso a paso y es, sin duda, uno de los mejores elementos del juego que lo hace asequible hasta para el más inexperto. Pero cuidado, porque la desobediencia tendrá consecuencias, desde una pequeña bronca, hasta un consejo de guerra. El problema que encontramos es que las indicaciones de instructor están en un perfecto inglés, lo que hará restarle puntos al conjunto, ya que es un elemento del juego muy importante.

Punto de Mira

Compañía: **BULLFROG**
Disponible: **PC**
En preparación: **PLAYSTATION**
Género: **ESTRATEGIA**



¡Pasen y vean! El mejor parque temático del mundo les espera. Olvídense de Port Aventura e Isla Mágica, entre otros muchos, para vivir una de las experiencias más fascinantes de toda su vida. Pero, ¿dónde está? Desgraciadamente, no es un parque real, sino que se encuentra en los monitores de muchos ordenadores gracias al nuevo título de Bullfrog.

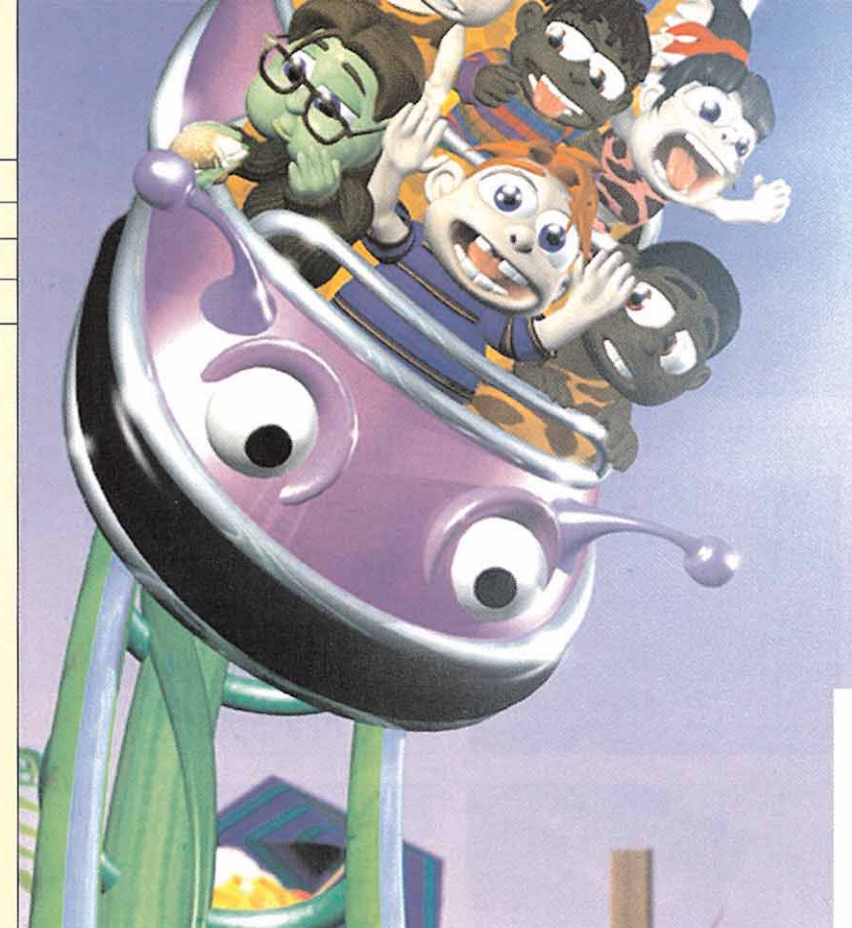


CPU: Pentium 150 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda y comp. con Direct 3D) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	83
ADICCIÓN:	87

Todos y cada uno de los detalles han sido cuidados al máximo. No existe ningún modo de juego multijugador. Engancha al jugador desde el primer momento, haciéndonos recordar al original «Theme Park».

puntuación total **86**



PRODUCTO MicroManía RECOMENDADO

Theme Park World

Regreso al pasado

Construir, construir y construir. Ya sean ciudades de la antigua Roma, castillos medievales, hospitales, barriadas, etc., muchos de los juegos que nos han hecho pasar horas de diversión tenían como lema la construcción. La humanidad siempre ha tenido especial fijación por levantar obras que puedan quedar reflejadas para la eternidad en los libros de historia. Y ahora le toca el turno a los parques de atracciones, aunque no se trate de la primera vez que estos se convierten en protagonistas de un videojuego, también de Bullfrog, pero de hace casi ya seis años.
«Theme Park World», su continuación, remake, o como se le quiera llamar, nos va a permitir crear el parque de atracciones de nuestros sueños, o mejor llamarlo parque temático.

El interfaz es sencillo e intuitivo, lo que hace que en tan sólo unos minutos seamos capaces de movernos con soltura



Cuando consigamos un billete de oro, nos avisarán de un modo bastante evidente y llamativo.



Gracias al mapa es fácil observar zonas de trabajo de cada empleado y tener una visión global.



Los esfuerzos de los científicos pueden centrarse en aquellas actividades que más prisa nos corran.

Realmente no hay muchas diferencias con su predecesor: atracciones, tiendas, actuaciones, etc. son esencialmente las mismas, pero todo englobado dentro de un mismo tema. Para ello pone a nuestra disposición cuatro islas que representan otros tantos motivos bien conocidos por todos nosotros: la edad de los dinosaurios, Halloween, el país de las maravillas y la era espacial. Cada uno de ellos posee atracciones, tiendas y decoración propios aunque, siendo objetivos, no haya diferencias drásticas entre unos y otros. Por tanto, nuestro objetivo será crear los cuatro parques más amplios, confortables, divertidos y rentables de la historia. Tiembla Disneyworld...

LOS NIÑOS COMO PROTAGONISTAS

Aunque estas instalaciones vayan destinadas a gran variedad de público, en el juego sólo nos visitará el sector más importante: los niños. Nada más abrir nuestras puertas, autobuses, barcos y aviones desembarcarán multitud de niños dispuestos a dejarse la paga en nuestras instalaciones. Pero se trata de un público que, pese a su corta edad, es muy exigente y delicado. Habrá que prestar continua atención a sus reacciones durante la estancia para que el parque mejore y se haga muy popular en todo el mundo. Todos y cada uno de los niños muestran sus emociones, sensaciones y deseos a través de unos bocadillos situados sobre sus cabezas. Si alguno tiene sed, lo podremos ver de inmediato, y si en la zona no hay ninguna tienda de bebidas el niño se sentirá a disgusto y nosotros dejaremos de ingresar un dinero que estaba dispuesto a gastarse.
Este tipo de estrategia es la que gobierna todo el desarrollo, es decir, conseguir un parque con todos los servicios y atracciones colocados de forma compensada y en número adecuado.
A mayor número de visitantes contentos, mejor será nuestro parque de atracciones. Y esto es realmente difícil de conseguir, ya que incluso la misma atracción puede causar efectos contrarios sobre distintos niños. Todos los



Cuando la climatología se pone en nuestra contra, poco podemos hacer aparte de esperar.



Los niños llegarán en grupos por tierra, mar y aire. Nuestra economía recibirá una buena inyección.



De vez en cuando se nos propondrán retos con los que podremos engrosar nuestra cuenta bancaria.

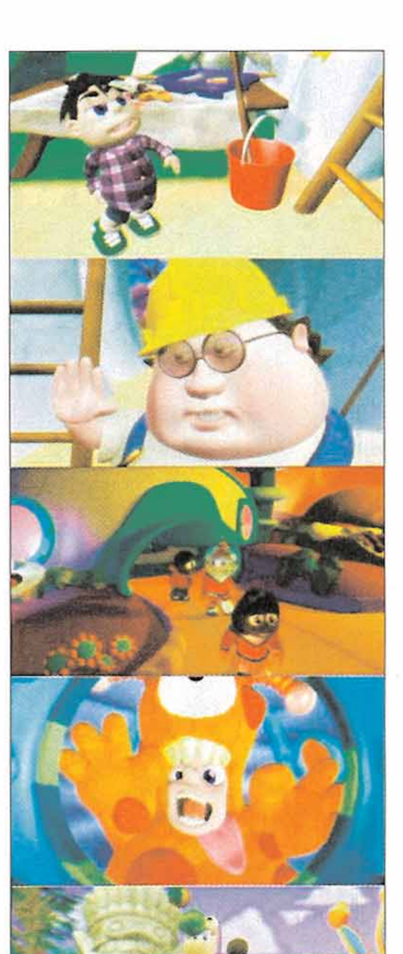
Todas y cada una de las atracciones existentes permiten que el jugador las pruebe desde dentro, como si fuera un visitante más



El camino a las diferentes atracciones debe estar despejado, pero no vacío.



Las secuencias cinemáticas cuentan con un grado muy elevado de vistosidad y colorido.





aspectos influyen, incluso la existencia de una tienda de comidas cerca de una atracción muy movida puede llevar a que los niños que coman y luego monten salgan tan mareados que dejen un "regalito" poco agradable.

EN PRIMERA PERSONA

Una vez comenzadas nuestras andaduras en cualquiera de los dos parques iniciales, lo que conlleva la contratación de personal cualificado y la creación de varias atracciones y tiendas, podremos volver atrás varios años en nuestras vidas para sentirnos como auténticos niños. Y todo esto gracias a la posibilidad de andar por el parque como si fuéramos uno más de los visitantes –en primera persona– y montando en cualquiera de las atracciones existentes, eso sí, gratis, que para eso somos los jefes. Y realmente es muy satisfactorio el poder probar in situ una montaña rusa en la que hemos estado trabajando como auténticos ingenieros durante varios minutos.

Para todo esto, los programadores han optado por un potente engine 3D que otorga completa movilidad para poder observar todas nuestras creaciones desde distintos ángulos y distancias. También han sido representados toda clase de fenómenos meteorológicos que afectan al desarrollo del juego. Tanto lujo de detalles hace muy recomendable el uso de tarjeta aceleradora.

NO HAY LÍMITES

Como bien se imaginarán los que hayan disfrutado con juegos de similares características –por ejemplo, la saga «Sim City»– no existe un final definido, por lo que nuestro objetivo se limita a dos cosas: por un lado, conseguir los méritos necesarios para que se nos permita visitar las cuatro islas y, en segundo lugar, hacer de estos cuatro mundos un paraíso de diversión que sea capaz de autogestionarse sin problemas. Para lo primero tendremos que conseguir un determinado número de llaves que sólo obtendremos cuando demostremos nuestra imaginación en la primera de las islas. Según vayamos superando ciertos puntos –número de visitantes, nivel de satisfacción...– nos obsequiarán con billetes de oro, y cada tres de éstos ganaremos una llave. Además, los billetes mencionados también nos permitirán acceder a atracciones misteriosas que no pueden ser vistas de otro modo. Cuando tengamos creado un parque digno de ver, es posible publicarlo en Internet para que lo vean todos aquellos que lo deseen o mandar postales con instantáneas del mismo a cualquier amigo vía correo electrónico. Evidentemente, también podemos conectarnos para ver parques que otros hayan publicado previamente, y todo de un modo rápido y sencillo que gestiona el juego de forma automática. Sin duda, son ideas originales que aportan un aliciente extra a un juego de por sí muy divertido.

¿A QUÉ HORA CIERRAN?

El no tener un final definido tiene dos consecuencias bien distintas. Algunos jugadores pueden perder el interés tras la consecución de sus primeros parques ante la falta de un objetivo concreto. Por otro lado, aquellos que se queden enganchados con «Theme Park World» verán en este aspecto una ventaja, ya que el juego puede llegar a ofrecerles más horas de entretenimiento. En el segundo caso ayuda bastante el contar con acceso a Internet, ya que esta prevista la aparición de nuevas atracciones.

Técnicamente tampoco hay nada que objetar. El sonido ambiente y la música son totalmente distintos en cada mundo con un denominador común en todos ellos: la calidad. El apartado gráfico brilla también a gran altura y la jugabilidad es la habitual en los juegos de su género. No es nada complicado y las complejas tácticas brillan por su ausencia, así que se hace más recomendable a un público que no espere un manual de doscientas páginas y horas de aprendizaje.

Un juego que, con sus pros y sus contras, nos hace pasar buenos ratos frente al ordenador, que al fin y al cabo es de lo que se trata.

J.J.V.

Compañeros

Para que el parque funcione de manera autónoma es preciso contratar, formar y ordenar eficazmente a los trabajadores. Cada uno tiene que tener bien definida su zona de trabajo para que no queden zonas descuidadas. Estos son los puestos disponibles.

–*Limpiador.* Para ayudarle hay que colocar papeleras en los sitios adecuados, y en especial cerca de las tiendas de comida y bebida. La salida de las atracciones y los servicios son sus trabajos más habituales.

–*Mecánicos.* Las atracciones sufren averias habitualmente y su puesta en marcha depende de la habilidad y disposición de los mecánicos. Cuanto más tiempo estén paradas, menos ingresos para el parque.

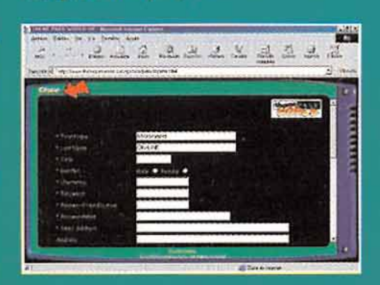
–*Animadores.* Se encargan de alegrar las caras de los visitantes con sus espectáculos y disfraces. Especialmente indicados para las zonas concurridas y largas colas en las atracciones más exitosas.

–*Científicos.* Los niños son muy exigentes y demandan novedades en el parque para estar contentos. Y para eso debemos tener un equipo de científicos investigando en nuevas atracciones, mejoras para las existentes, tiendas, detalles, etc.

–*Guardias.* Del mismo modo que las papeleras facilitan la labor de los limpiadores, las cámaras de seguridad lo hacen con los guardias. Algunos niños traviesos deben ser vigilados antes de que se dediquen a perturbar el orden lógico.

Un mundo lleno de parques

Bullfrog ha puesto a los usuarios una página donde registrarse de forma gratuita (www.themeparkworld.com) donde tendremos acceso a visualizar cualquiera de los parques publicados, publicar el nuestro o comprobar si existen nuevas atracciones. Las opciones de charla, publicación y visualización de parques han sido integradas en el propio juego de forma que podemos ver un mapamundi con múltiples ciudades en las que existen parques.



Theme Park World Diviértete y construye

El Reino Perdido



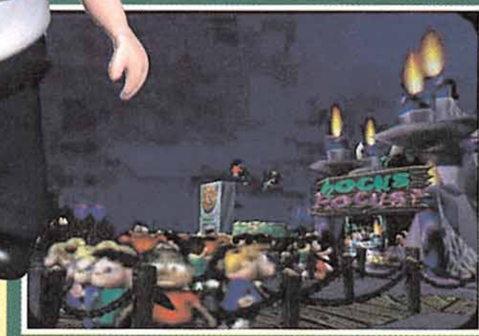
La fiebre de «Parque Jurásico» todavía se hace notar y ahora podéis crear un parque como el de la película, aunque sin animales vivos. Un mono muy parecido a «Donkey Kong», un dinosaurio que también recuerda a la mascota de los picapiedra, pterodáctilos y demás habitantes de la época son sólo algunos de los protagonistas de las atracciones que aquí encontraremos. Tan sólo faltan las brontohamburguesas y los cines al descubierto...





El Mundo de Halloween





El Mundo de Halloween sería un tema digno de existir en la realidad, suponiendo que no exista ya. Esqueletos, ríos de lava, castillos encantados, monstruos por doquier y arañas de tamaño descomunal pueblan las atracciones de esta isla. Todo con un toque tétrico que no debe sobrepasar los límites que marca la edad de los visitantes. Tampoco es cuestión de hacerles pasar malos ratos por el terror, el objetivo siempre debe ser la diversión.

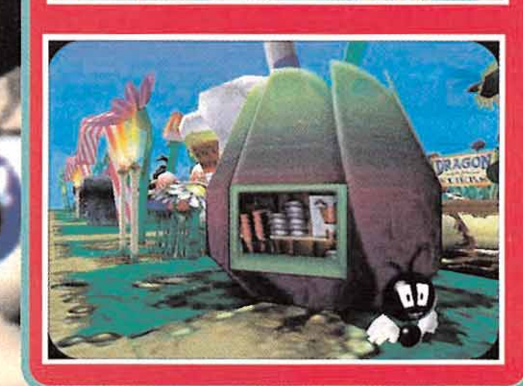


El País de las Maravillas

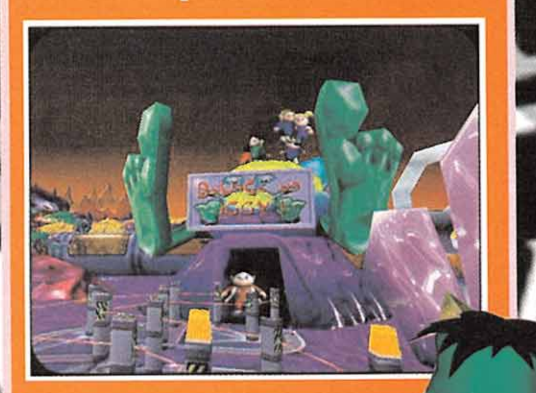




La historia que escribiese Lewis Carroll, y ya usada en parques existentes en la realidad, sigue tan vigente como el primer día. Aunque también contiene ciertos toques de «Gulliver», ya que todo son representaciones a gran escala de objetos cotidianos. Caramelos gigantes, flores que parecen arboles y setas creciditas son un buen ejemplo de lo comentado. Lo que no hemos visto es ningún envase con el letrero "bébeme"...



La era espacial

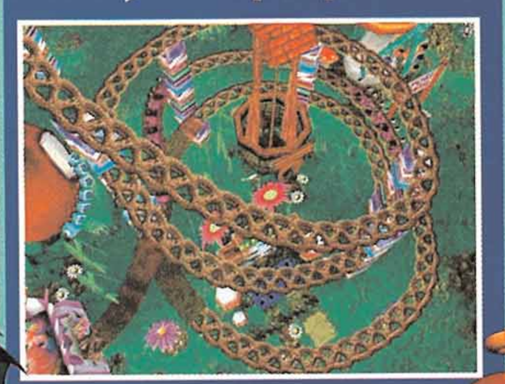


No podía faltar una alusión al futuro entre las cuatro islas existentes, dentro de una temática tan variada como propone «Theme Park World». Es uno de los temas que dan más juego y la imaginación aquí marca los límites. Platillos volantes, cohetes, pasillos con forma de pistas de despegue y hombrecillos de todos los colores poblarán la isla en cuanto pongas manos a la obra. Aún así las montañas rusas no vuelan y siguen necesitando raíles para seguir la trayectoria deseada.



Los reyes del parque





Sin duda alguna las atracciones estrella en la gran mayoría de parques son las montañas rusas. Y en «Theme Park World» también se trata de las atracciones que dejan mayor libertad al jugador. No hay más límite que la imaginación, pero recuerda que una buena montaña es aquella en la que no debemos pasar la mayoría del tiempo subiendo cuestas ayudados por mecanismos externos. También hay que tener cuidado a la hora de cerrar el recorrido conectándolo con el inicio; asegúrate bien antes de hacerlo ya que si calculas mal la conexión puede ocurrir que tengas que recalcular parte del recorrido.

¡A disfrutar!



Aunque no tenga repercusión real en el desarrollo del juego que propone «Them Park World», es curioso poder montar en las atracciones existentes en el parque.

Poca gente podrá resistir la tentación de montarse en todas y cada una de ellas –incluso nosotros mismos–, aunque hay que reconocer que la mayoría se convierten en una sucesión de movimientos bruscos que no merece la pena ver. En cambio, otras como las montañas rusas, ofrecen una sensación muy conseguida y digna de ver. Incluso podemos girar la cabeza y ver las caras de los que van en el vagón de detrás u observar el parque desde una perspectiva distinta, lo que le añade un toque de originalidad al programa.

Consejos generales

- El asesor del juego es muy útil durante nuestros primeros pasos; no lo desactives hasta que llegues a controlar perfectamente la situación.
- Atiende en todo momento las peticiones de los niños –encima de sus cabezas–; es la mejor manera de conocer las deficiencias del parque.
- El precio de la entrada debe subir paulatinamente a medida que nuestro parque ofrezca mayores posibilidades de diversión.
- Los caminos deben ser amplios para evitar las aglomeraciones y que los niños se sientan muy agobiados.
- Algunas atracciones demasiado "emocionantes" para niños de tan corta edad. Si ves continuas vomitonas de los niños a la salida de la misma, es conveniente bajar la velocidad o suavizar el recorrido si es una montaña rusa.
- Papeleras y cámaras de vigilancia complementan el trabajo de limpiadores y guardias respectivamente.
- Las tiendas de comida situadas muy cerca de atracciones movidas son un peligro evidente de indisposiciones entre los niños.
- Reparte de un modo estudiado las hamburgueserías, heladerías y tiendas de bebida; son una fuente de ingresos muy importante.
- Los niños están impacientes por poder subir en atracciones nuevas y de hecho, nada más ponerlas, podrás ver como todos van hacia allí a toda prisa. Así que no extiendas siempre el parque en la misma dirección para no dejar la zona contraria vacía.
- Las zonas de entrada deben ser lo suficientemente largas para albergar colas de 10/15 niños. Si además pones un animador para entretener en la espera, los clientes agradecerán el gesto.
- No todos los retos deben ser aceptados de forma inmediata. Si te retan a vender más de 100 globos en tres meses y aún no tienes disponibles las tiendas de globos, difícilmente conseguirás ganar la apuesta.
- Los empleados deben tener marcada su zona de trabajo para que no se estorben entre ellos y se bajen los tiempos de respuesta ante situaciones de emergencia.
- Tampoco debe ser olvidada la formación de nuestros trabajadores. Destina parte de tus ingresos a mejorar sus conocimientos y además les tendrás más contentos.
- Tus empleados también tienen que descansar de vez en cuando así que no te olvides de habilitar alguna caseta de personal en zonas no muy alejadas.
- Recuerda que aunque gastes tus billetes de oro en atracciones no perderás el derecho a obtener una llave por cada tres billetes. No tengas miedo a usarlos, para eso están.
- Reactiva las partes menos visitadas del parque poniendo fácil acceso a la zona y atracciones de gran tirón.
- Evita la petición de créditos y recuerda que si el parque va mas o menos bien puedes incluso dejarlo jugando solo mientras te vas a comer. Cuando vuelvas es muy probable que tus arcas hayan aumentado considerablemente y tengas nuevos descubrimientos listos para funcionar.

Compañía: **SIERRA STUDIOS**
Disponible: **PC**
Género: **DISCO DE MISIONES**



Podremos hablar en todo momento con la gente con que nos crucemos, y conseguir de ellos valiosa información e incluso su colaboración



CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 24 MB • **HD:** 125 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda –OpenGl o Direct 3D–) • **Requiere** juego original • **Multijugador:** Sí (IPX, TCP/IP, módem, Internet)

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	92

De no ser porque necesita el original «Half-Life», pensaríamos que es un juego independiente. Permite la conexión a «Team Fortress Classic» a través de Internet. La escena de entrenamiento es divertida como ninguna.

puntuación total **91**



Half-Life: Opposing Force
Un caso especial

En muy contadas ocasiones ocupamos páginas de nuestra revista con discos de misiones a los que puntuamos de manera independiente al juego que complementan. Solamente en casos en los que dicha ampliación es tan sobresaliente, tanto por su contenido como por la capacidad de añadirle muchas más horas de vida al título básico, es cuando nos fijamos plenamente en el producto y hacemos una mención aparte.

Así es el caso particular que ahora nos ocupa: «Half-Life: Opposing Force», una extensión del exitoso «Half-Life» que incluye una nueva campaña para un solo jugador en la que encarnaremos a uno de los soldados que tiene como misión introducirse en Black Mesa y eliminar al causante del caos que asola aquel lugar, Gordon Freeman.

Al comienzo contaremos con el armamento propio de cualquier soldado especialista, una pistola automática Desert Eagle, un rifle de francotirador M-40 A1 y una ametralladora ligera SAW M-249, pero más adelante podremos usar armas experimentales que se estuvieran desarrollando en las instalaciones.



La parte del entrenamiento resulta de lo más duro, pese a ser francamente divertida.



Disponemos, como jefe de escuadrón que somos, de un grupo de soldados especializados.

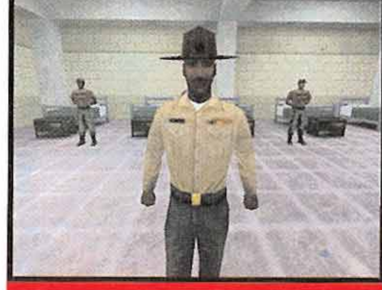
El enemigo principal será una raza alienígena, conocida con el poco descriptivo nombre de X, y de la que tendremos que aprender su manera de actuar para defendernos de manera correcta y sobrevivir al horror que allí se ha desencadenado.

De nuevo los chicos de Valve, gracias al apoyo económico de Sierra, han conseguido sorprendernos, llevando aun si cabe, más cerca de la perfección total, el engine de «Half-Life»; ahora podremos ver unos escenarios más complejos y reales, llenos de elementos perfectamente realizados que serán sensibles a nuestras acciones, por lo que cada golpe o disparo que realicemos en su superficie será representado según sea menester. Un cristal se romperá en mil pedazos, una madera se quebrará, una pared de hormigón quedará ennegrecida, etc.

«Half-Life: Opposing Force» incluye también quince niveles especialmente diseñados por la industria de juegos All Stars, en los que habrá nuevas armas, nunca vistas en partidas en solitario, nuevas skins entre las que elegir, desde las clásicas hasta otras completamente novedosas, y, dato importante, la posibilidad de conectarnos a los servidores de WON.NET para disputar divertidas partidas con más gente del mundo, tanto a «Half-Life» normal, como a la extensión y a «Team Fortress Classic».

Estamos convencidos de que todos aquellos fanáticos seguidores de este juego de Valve deberían adquirir esta extensión pues, sin ella, nunca tendrían la colección completa. Si tanto el equipo de desarrollo como Sierra han ganado premios a mansalva debido a este título, por algo será.

C.F.M.



LA ACADEMIA MILITAR

El tutorial de «Half-Life: Opposing Force» ha sido inspirado en una dura academia militar norteamericana, donde los sargentos nos tratarán como a auténtica escoria mientras realizamos las típicas pruebas de soldado, físicas y de puntería, y aprenderemos el manejo del equipo especial de marine que obtendremos tras la graduación. Será más que recomendable hacer caso de las órdenes que nos den y llevarlas a cabo de inmediato, si no queremos enfadar a nuestros superiores.



Camuflados de manera inteligente, han dispuesto una serie de puzzles que deberemos solucionar.

Punto de Mira

- Compañía: **PSYGNOSIS**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ARCADE**



La conducción se hace insufrible debido a la poca fiabilidad de manejo que ofrecen los vehículos



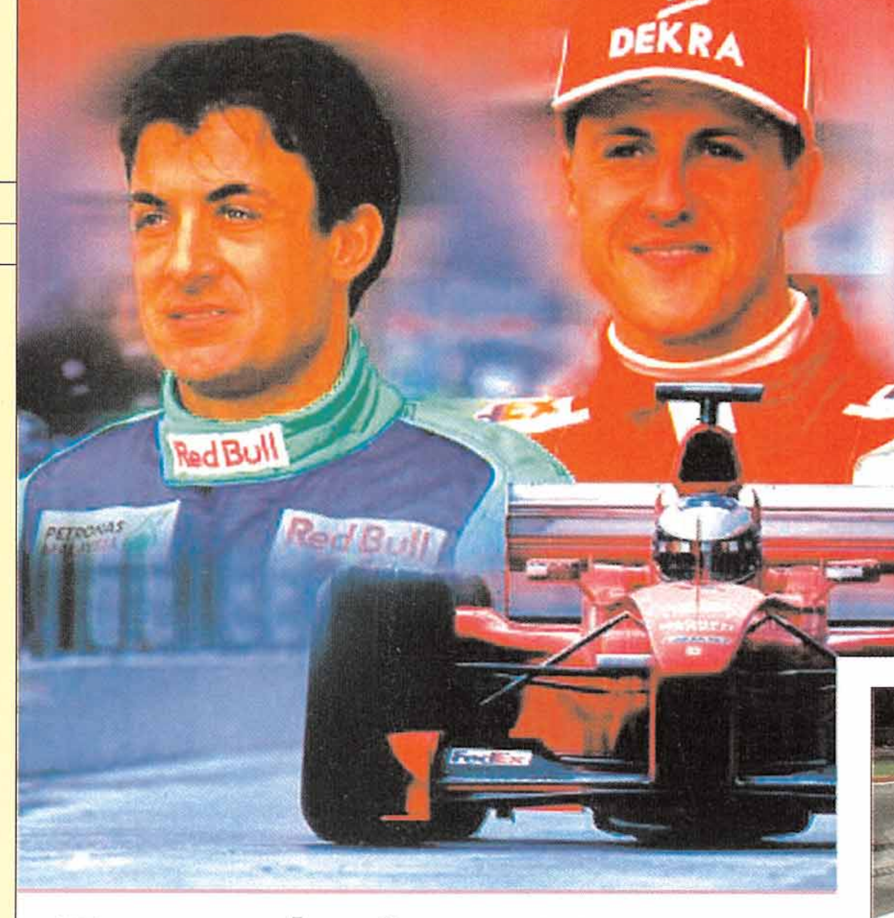


CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 40 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (IPX hasta 8 jugadores)

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	42

Hay muchos fallos de clipping durante el desarrollo de la acción. El manejo de los coches es prácticamente imposible. Tiene la licencia de la FIA, con lo que las bases de datos están actualizadas.

puntuación total **45**



Podremos ver efectos especiales, como humo al frenar bruscamente o marcas en el asfalto dejadas por los neumáticos, que dan más espectacularidad a las carreras que disputemos.

Formula One 99

A Psygnosis se le cala el motor

De vez en cuando, las compañías inexpicablemente meten la pata hasta el fondo. Este mes le ha tocado "equivocarse" a Psygnosis, echando de paso por tierra la buena opinión que se tenía hasta ahora sobre sus simuladores de conducción deportiva.

Un detalle que nos ha sorprendido especialmente es que la experiencia que el equipo programador podía haber adquirido con el tiempo, no se nota en nada. Mientras que las anteriores entregas de «Fórmula One» destacaron por su calidad –la versión de Playstation de la anterior entrega tuvo mucho éxito entre los usuarios de la consola de Sony y otro tanto ocurrió con la versión PC, que también gozó de gran aceptación– esta "nueva" parte es un cúmulo de despropósitos. Da la impresión de que en este «Formula One 99» ha cambiado el equipo de desarrollo y que han querido jugarle una mala pasada a la compañía principal, pues si su objetivo era hacerlo mal, lo han bordado.

Para empezar, nos encontramos con unos escenarios de excesiva simpleza, con unas texturas poco trabajadas, muchos errores en la elaboración de las formas y sobre todo, toneladas y toneladas de errores de clipping, que hacen que partes de nuestro vehículo desaparezcan tras elementos del escenarios.

Después, las sombras han sido mal diseñadas e implementadas, y parecen más manchas de aceite que lo que deberían parecer en realidad, pues no sólo no se ajustan correctamente a la base del objeto con el que están relacionadas, sino que además tapan por completo las texturas sobre las que recaen, es decir, si una sombra se proyecta sobre un cartel publicitario, no veremos las letras y los colores más oscuros como debería ser, sino que quedarán negros por completo.

Ya puestos a los mandos del monoplaza, comprendemos rápidamente que ni siquiera la jugabilidad se salva en este caos; sus buenas intenciones han dado paso a un completo desastre. Pretendían, a grandes rasgos, mezclar el género arcade con el de la simulación; una apuesta arriesgada a todas luces que muy pocas veces ha dado resultados satisfactorios. Si valoramos el aspecto arcade, los coches efectivamente pueden alcanzan velocidades de vértigo que nos hacen volar sobre el asfalto, el problema surge cuando el elemento simulación entra en escena. Si «Formula One 99» fuera totalmente arcade, al llegar a una curva derraparíamos y la tomaríamos con un sonoro chirriar de las ruedas, pero no es así, pues en el momento de torcer el simulador entra en acción, y entonces resulta imposible girar de forma limpia a 270 kilómetros por hora, con lo que nos estampamos inevitablemente contra el borde del circuito para completa desesperacción del jugador.

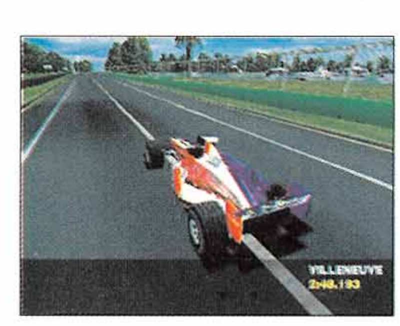
El único aspecto positivo de «Formula One 99» es que tiene la aprobación y la licencia oficial de la FIA, con lo que al menos los datos correspondientes a las escuderías son reales y pueden aportar algo a los incondicionales de esta modalidad deportiva.

C.F.M.

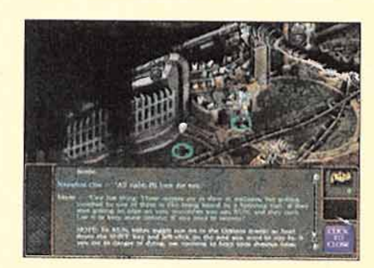




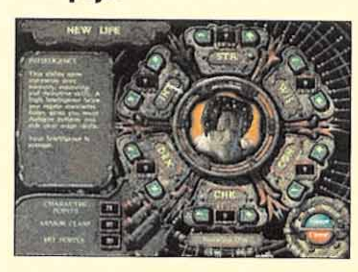




- Compañía: **BLACK ISLE/ INTERPLAY**
- Disponible: **PC**
- Género: **JDR**



Imagina que despiertas tras un sueño profundo; imagina que estás sobre una fría losa, y que a tu alrededor hay numerosos cuerpos sin vida tendidos sobre unos lechos de similar frialdad; imagina que no recuerdas ni tu propio nombre y que frente a ti hay una calavera suspendida en el aire. Si es este el ambiente que te gusta, bienvenido a «Planescape: Torment». Y eso que todavía no te has mirado al espejo.



CPU: Pentium 200 MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 650 MB • **Tarjeta 3D:** Ninguna • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	92

Un mundo que promete gran variedad de escenarios. El sistema de «Baldur's Gate» ha sido mejorado y ajustado de forma que el desarrollo es aún más sencillo. La inmortalidad del protagonista confiere unas inusitadas posibilidades a la historia.

puntuación total **94**



Planescape: Torment

Explotar lo conocido

Tu personaje responde, de momento, al nombre del "Sin Nombre" ("Nameless One"). El tenebroso lugar en que te encuentras es el Mortuorio, de la ciudad de Sigil. La calavera flotante se llama Morte. Ella te informa que has sido llevado allí después de morir. Como no te acuerdas, no sabes siquiera si es la primera vez que te pasa esto, o ya te ha ocurrido más veces. Vamos, que podrías ser inmortal.

GRANDES POSIBILIDADES

El espejo de que hablábamos revelará los únicos recuerdos que tienes, que han sido inscritos en, bueno, en tu piel. Agradable. Y así da comienzo una aventura en que poco más se sabe que lo dicho. El objetivo, hasta nueva orden, parece ser identificarte a ti mismo. Lo otro que sí sabemos es que transcurre en el mundo de Planescape, de Advanced Dungeons & Dragons.

Su centro es la ciudad de Sigil. En ella hay numerosos portales que llevan a otros tantos planos de realidad. Y en dichos planos puede ocurrir cualquier cosa, con lo que realmente «Planescape» es un universo de universos: de hecho, uno de los planos podía ser la Costa de la Espada, escenario de «Baldur's Gate». Y es que el presente juego es obra de los diseñadores del citado, cosa que resulta innegable en cuanto uno da sus primeros pasos por el Mortuario. De hecho, el sistema de juego es casi el mismo, basado en su motor, el Infinity Engine. No nos detendremos más en su funcionamiento. Sí que procede señalar algunas diferencias menores, como son la posibilidad de añadir notas al automapa o la anotación automática de las búsquedas en el diario, de forma diferenciada. Todas ellas mejoran el sistema original, pero muy ligeramente.


Cada uno de nuestros héroes tiene su biografía, en algunos casos necesariamente breve.

Sigil es el nexo de unión entre los distintos planos que conforman el universo de «Planescape»

En definitiva, recorriendo el mundo de «Planescape» con el mismo sistema utilizado en «Baldur's Gate», hemos de saber quiénes somos. Una meta muy filosófica. Respecto a los portales que nos conducirán a otros planos, sabemos también poco: cualquier cosa de Sigil puede constituir uno de ellos, y cualquier otra cosa puede ser necesaria para activarlos. La única posibilidad para encontrarlos será hablar con los habitantes y extraerles información al respecto.

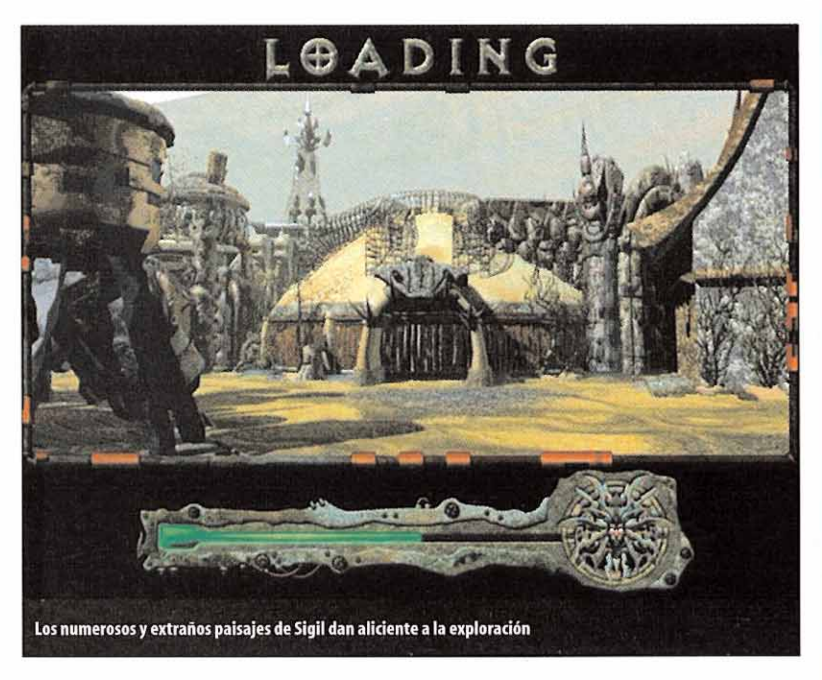
Queda por hablar del sistema de generación del personaje, que es mucho más sencillo que en «Baldur's Gate». De hecho, no podemos alterar ni sexo, ni alineación, ni clase, ni siquiera el nombre. Lo único que se nos permite es repartir 20 puntos entre sus atributos de fuerza, destreza, constitución, sabiduría, inteligencia y carisma. Según como los repartamos, así serán las características iniciales del "Sin Nombre". Eso sí, durante el desarrollo del juego podrán variar. Por cierto, también resulta más fácil subir de nivel.

Una simple pulsación de ratón y se nos abren todas las posibilidades del protagonista.


Algunas viviendas de Sigil se pueden calificar de realmente acogedoras.



Únicamente seres de excepcionales poderes o facultades podrán hacer mella en la salud del protagonista, ya que es inmortal



Los numerosos y extraños paisajes de Sigil dan aliciente a la exploración



La conversación con el fantasma de una antigua compañera puede traer inesperados recuerdos.



Los rebaños de ratas constituyen un cierto peligro para todos los viandantes del subterráneo.

Los combates ceden en importancia ante la investigación sobre nuestro pasado y la recuperación de recuerdos

NUESTRA OPINIÓN

Partiendo del sistema de juego de «Baldur's Gate», que era excelente, Black Isle e Interplay de lo único que han de preocuparse es de montar un escenario atrayente y una historia absorbente para tener éxito. Desde luego, los gráficos para construir tal escenario y sus habitantes son excepcionales, y el automapa vuelve a ser un lujo. Es un gran aliciente explorar los distintos barrios de Sigil y ver sus curiosas fisonomías. También se ha de señalar que el sistema de juego funciona mejor que en «Baldur's Gate»: va más rápido y con más suavidad que en dicho juego.

El sonido está a la altura de las circunstancias, con una cierta melodía de fondo que varía según el área explorada y nuestras circunstancias. Hay algo de voz sintetizada, pero escasa. Aunque está en inglés, toda la interacción es por texto, con lo que los problemas de dicha lengua quedan atenuados, en cierta forma. Lo que sí ha sido traducido es el manual de instrucciones y la caja que, por cierto, califica al juego de JDR. Es el primero que vemos que utiliza las siglas en español.

Centrándonos ya en escenario y argumento, del primero hay que decir que pocos más sugerentes se pueden encontrar que el de «Planescape»; ya veremos qué nos depara cada uno de los planos a que podemos acceder desde Sigil: hay planos elementales, planos con hechiceros en castillos ambulantes o incluso guerras de sangre entre demonios.

Del argumento poco os podemos añadir, pero esa misma incógnita lo hace interesante: ¿quiénes somos en realidad? En lo referente al desarrollo del juego, y dada nuestra inmortalidad, cabe pensar en una mayor presencia de enigmas y una menor de combates. Al fin y al cabo, los combates no pueden detener mucho tiempo a un inmortal.

En resumen, un nuevo escenario y una nueva historia que se desarrollan en un sistema a día de hoy óptimo para los JDR. El escenario ofrece numerosas posibilidades y la historia promete un desarrollo más centrado en enigmas que en combates. Vamos, «Baldur's Gate», pero mejor. ¿Se puede pedir más?

Ferhergón

Jugar con un inmortal

Por primera vez en un JDR, el personaje manejado por el jugador, el protagonista, es inmortal. ¿En qué se traduce esto? Pues en que la mayor parte de las veces que se agoten nuestros puntos de vida, seremos trasladados a un determinado lugar en que nos recuperaremos de nuestras heridas sin mayor efecto secundario, y podremos seguir con la aventura. No perdemos en esta recuperación ni nuestros objetos, ni el dinero, ni los compañeros de grupo. Curioso, ¿no?

El hecho de ser inmortal nos permite realizar acciones vedadas para gente más normal. Así, en determinado momento del juego, podemos cortarnos un dedo para ponernos otro que hemos encontrado con un anillo que no le podemos sacar. Bonita forma de ponerse joyas. En otra escena, podemos permitir que un cirujano nos abra en canal para ver si tenemos algún objeto de interés en los intestinos. Muy original, aunque ciertamente desagradable.

Pero esta inmortalidad tiene consecuencias adicionales. Por ejemplo, la utilidad de los combates. Es evidente que ningún monstruo mortal puede detenernos, ya que a base de paciencia y resurrección eventualmente acabaremos con él, por muy fuerte que sea. Por tanto, hay que pensar que Black Isle habrá puesto otra clase de obstáculos a nuestro avance, como enigmas, de los que pocos vimos en «Baldur's Gate».

Respecto a las muertes, no sólo no tienen efectos secundarios si no que, en algunas ocasiones, son imprescindibles para avanzar en la aventura. Por ejemplo, determinadas muertes pueden permitirnos recuperar recuerdos, de los que tan faltos estamos.

Finalmente, y pese a nuestra inmortalidad, hay que tener en cuenta que podemos dejar de existir de todas formas. Por ejemplo, si nos enfrentamos con seres divinos, somos incinerados o devorados por alguna criatura. Alternativamente, podemos ser hechos prisioneros sin escapatoria, o bien enterrados vivos. Una última posibilidad poco atractiva es que nos volvamos locos: se sigue vivo, pero no es lo mismo..., ¿o sí?

Infinity Engine

No cabe duda de que, si bien lo importante de un JDR es su historia, sus sucesos, el sistema del juego es un factor necesario para poder disfrutar de dicho argumento. Eso sí, una vez tienes un buen sistema, es el aspecto argumental el diferencial. Con esta idea, en BioWare construyeron un "motor" estupendo que les dio excelentes resultados en «Baldur's Gate». Para «Planescape», Black Isle ha alimentado dicho "motor" con un escenario y una historia que no tiene nada que ver con la de aquél. Veamos ahora cuáles son las características principales:

–Perspectiva isométrica. Se va mostrando conforme el héroe o grupo se desplaza. Sin embargo, los personajes o monstruos sólo se ven cuando están en nuestro rango de visión, aunque ya se haya explorado el territorio.

–Automapa de gran belleza en que se detalla el territorio explorado. Como novedad, se permite poner notas en los mapas. Por desgracia, sólo se puede ver el mapa detallado de la zona en que estamos en cada momento y no de las ya exploradas, con lo que dichas notas serán poco útiles. El mapa se completa con un diario automático en el que se escriben nuestras vivencias, junto a las descripciones de los personajes y monstruos, así como las misiones que tenemos.

–Acceso intuitivo y rápido a cada una de las acciones que pueden realizar los protagonistas. La mayor parte de las mismas se ordena simplemente pulsando el ratón cuando éste tiene una forma determinada.

–El combate es en tiempo real, con la posibilidad de hacer pausa para cambiar las órdenes de nuestros héroes. Se puede configurar para que el combate se detenga tras determinados sucesos. Por ejemplo, se puede configurar para que pare cuando uno de los héroes esté malherido.



- El sistema de magia es el típico de juegos AD&D: para lanzar un hechizo se ha de tener memorizado, y se pueden tener un número máximo de hechizos a la vez. Para tal hecho, el grupo de héroes ha de descansar. Interacción con NPCs mediante diálogos por el procedimiento de escoger frases tras cada párrafo del contertulio.

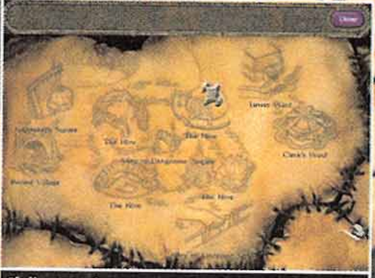
Todo esto hace que el "Infinity Engine" sea ideal para el desarrollo de aventuras, con independencia del mundo en que se esté. No cabe duda de que Black Isle lo explotará en muchas más ocasiones.

Planescape: Torment
Para no perderse entre tanto plano y dimensión

El "Sin Nombre" se despierta sobre un frío lecho, similar a una mesa de disección. Agradable cama. Pero tiene más problemas, el principal es que no se acuerda de ninguno de ellos. Ha perdido completamente la memoria. Vamos, que nuestro personaje no sabe ni quién es. La primera ayuda en este sentido provendrá de un cráneo volante que atiende al nombre de Morte.



Morte se hará nuestro principal compañero a poco de empezar la aventura, un extraño ser donde los haya.


Sigil consta de numerosos barrios que habremos de conocer como la palma de la mano.


La segunda planta del Mortuary tiene sus cámaras dispuestas en forma de sectores.

Más allá del Mortuory esperan la populosa Sigil, Pharod el coleccionista, un diario que puede resolver tus incógnitas… y muchos universos más

Al parecer, nos encontramos en el interior de un animado lugar que responde al nombre de Mortuorio. En concreto, estamos en su segunda planta. Lo poco que sabemos de nosotros es lo que está grabado en la piel, difícil de perder tales anotaciones. Morte lo leerá por nosotros: hemos de encontrar nuestro diario y también a un tipo llamado Pharod. Para ello lo primero es salir de la sala en que nos encontramos.
Aparte de nosotros mismos y Morte, sus únicos habitantes son unos zombies. Al parecer esta mano de obra sale bastante barata y no tiene remilgos para realizar el tratamiento de los cadáveres que en elevado número se reciben diariamente en el Mortuorio. Se puede charlar con ellos para una breve e infructuosa conversación; examinando a cada uno descubriremos cuál tiene la llave. Hecho lo cual el único camino a proseguir es acabar con su ¿vida? Para tal faena podemos valernos de la ayuda de Morte, que es un gran luchador, a diente partido; además, en uno de los muebles de la sala encontraremos una rudimentaria arma, un estilete, que tampoco viene mal. Una vez obtenida la llave, tenemos acceso al resto del edificio.

EL MORTUORIO Y SUS HABITANTES

En este punto, procede dar un mayor detalle de este maravilloso lugar en el que se van a producir los primeros pasos de la aventura. Sus dueños pertenecen a la facción de los "Dustmen" cuyo trabajo es una especie de limpieza y preparación de cadáveres. Se reconocen fácilmente de los otros inquilinos por sus vestiduras grises. Junto a los Dustmen, encontraremos a sus sirvientes, que son de tres tipos: zombies, esqueletos y esqueletos gigantes. Los primeros son los obreros de la colonia, mientras que los otros tienen misiones de defensa. Ninguno de los seres citados es hostil de primeras, pero responderán con violencia al ataque. En particular, los esqueletos gigantes vigilan zonas; al invadirlas, se despiertan de su letargo y atacan, siendo casi invencibles.
Respecto a la estructura del lugar, tiene tres pisos. La salida a la ciudad de Sigil está en el primer piso; en el segundo se encuentran las cámaras de preparación de los muertos; en el tercero, hay almacenes y también está el crematorio. Como se ha dicho, partimos del segundo piso. Aquí no hay que preocuparse mucho, ya que no hay Dustmen, y los zombies no importunarán nuestra exploración.

Conviene registrar todos los muebles que veamos para ir cogiendo inventario. Asimismo, hay que examinar todos los obreros zombies con que nos crucemos, pues algunos tienen objetos interesantes. Finalmente, no hay que olvidar que, si encontramos un mueble cerrado, siempre se puede forzar la cerradura para acceder a sus contenidos.
Como personajes de interés encontraremos al escribano Dhall, quien anota en su enorme libro todas las entradas que se producen al crematorio. La conversación con él revelará datos muy interesantes, como que una de nuestras compañeras, cuyo cadáver llegó con el nuestro, está enterrada en una tumba de la primera planta. Tambiés esta Voxin, un tipo extraño que se ha disfrazado de zombie, y cuyo objetivo no acabaremos de conocer; eso sí, nos pedirá la llave de la sala de Embalsamamiento; a cambio nos proporcionará información para salir del Mortuorio.

En concreto, nos contará la existencia de un portal en la primera planta que se abre con un dedo, objeto que tal vez podamos encontrar en los almacenes de la tercera planta.
También podremos trabar conocimiento con una Dustwoman llamada El-vene, que nos solicitará para sus tareas hilo y aguja, así como líquido para embalsamar. Ambos útiles los podremos encontrar en la tercera planta. A cambio, nos hará una operación que aumentará en un punto nuestra vida. Además, El-vene puede proporcionarnos la llave solicitada por Voxin. Finalmente, si la observamos actuar recuperaremos un recuerdo: en concreto, que metimos algo en el trabajador número 42.

LAS OTRAS PLANTAS DEL MORTUORIO

En la tercera planta encontraremos múltiples objetos útiles, como una palanca o la


Este vetusto edificio es la oficina local de sanidad y control de enfermedades: mucho trabajo que hacer.


Los portales pueden llevarte tan lejos como a otro plano… o tan cerca como a la vuelta de la esquina.







Las calles de Sigil presentan formas y construcciones de todo tipo y pelaje.

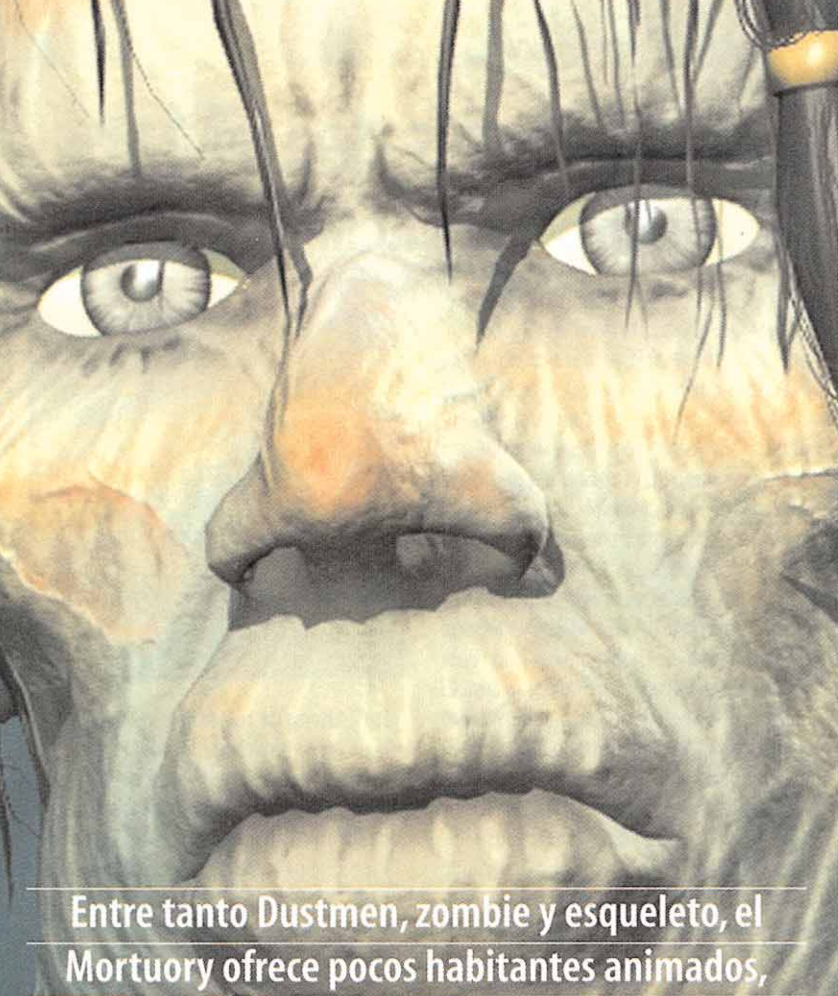

Nuestro diario recoge automáticamente detalladas descripciones de los seres que conocemos.

llave del Inner Mortuory, que nos abrirá las puertas hacia el primer piso. Asimismo, está por aquí el esqueleto con el número 42; de él podremos extraer unos cuantos objetos que tuvimos la prudencia de meter allí antes de morir, según el recuerdo descrito anteriormente. Otro bicho interesante es el zombie número 79, que lleva una marca cuya forma te ayudará más adelante.

Pero en la tercera planta hay unos cuantos Dustmen a los que hay que saber tratar. Si quieres evitar conflictos, lo mejor es que no reconozcas delante de ellos que te has perdido. Si alguno se mosquea, pondrá en marcha la alarma y tendrás a toda la panda persiguiéndote. No es que sea difícil acabar con ellos, pero uno prefiere ir de pacífico. Además, si los matas pierdes la oportunidad de obtener información de ellos. Si tu rollo es belicoso te vendrá bien saber que, antes de montar el pollo, puedes destruir a los esqueletos simplemente con la palanca que hay en un armario del almacen del sur.

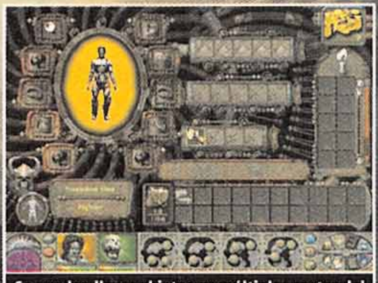
Ya en la primera planta, hay más Dustmen, a los que habrás de tratar con confianza, como ya he dicho. En el salón central hay cuatro peligrosos esqueletos gigantes que no se sabe muy bien que vigilan. Pero en cualquier caso, son una buena y fácil forma de ganar experiencia. Acércate a ellos de uno en uno y examínalos cuidadosamente. Eventualmente descubrirás que se mueven por un complejo entramado de tres hechizos: uno de Guardia, otro de Armadura y el último Negromántico. Si los desmontas en este orden, se desplomarán a tus pies sin mayor dificultad, dando 800 puntos de experiencia.

En el área Norte está la tumba de la que al parecer fue tu compañera. Responde al nombre de Deionarra, y podrás charlar con su fantasma. La conversación será larga pero no especialmente fructífera: eso sí, con ella podrás recordar que podías resucitar a la gente y obtener tan valioso poder. Lo último a saber del Mortuory es que la salida a Sigil está al sureste, y que sus llaves las tiene un tal Soego. Una solución directa para conseguirlas es cargártelo y atraer las iras del resto de la peña sobre tu persona lo que, como se ha dicho, tampoco es un gran problema. Otra forma de hacerlo es hablando con él y convencerle que estás ahí de visita, con lo que te dejará salir.



Entre tanto Dustmen, zombie y esqueleto, el Mortuory ofrece pocos habitantes animados, aunque sí encontraremos algún tipo interesante


Fantasmagóricos seres se arremolinan en torno a nuestro lecho: funesto presagio.


Se pueden llevar objetos en múltiples partes del cuerpo, incluso en los huecos de los ojos.

EN SIGIL: CON LA AVENTURA POR DELANTE

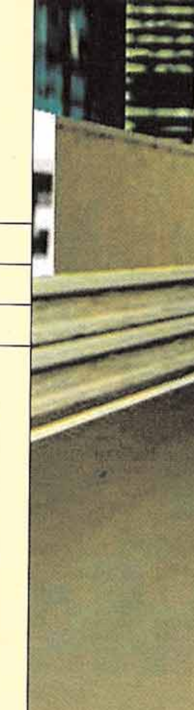
Y llegarás a Sigil. Ante ti se abre una aventura llena de incógnitas, empezando por ti mismo (como la caridad, la incógnita bien entendida empieza por uno mismo). Tus objetivos inmediatos, encontrar el diario y al misterioso Pharod, pero las conversaciones con los numerosos habitantes de Sigil pronto te llenarán de posibles tareas.

Para encontrar a Pharod habrás de recorrer buena parte de Sigil y de su "casco viejo" conocido como La Colmena. Tus pesquisas eventualmente te conducirán bajo tierra, por cierto. Y más allá de Sigil, Pharod y los Dustmen te espera un vasto panorama de planos dimensionales. A conocer mundo, "Sin Nombre".

Punto de Mira

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ARCADE**





La entrada en boxes cambia a una perspectiva cenital en dos dimensiones, una prueba más que denota la escasa profesionalidad puesta en la creación del programa

CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (con 4 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	50
ADICCIÓN:	74

Parece programado hace un par de años: no hay nada excesivamente malo, pero tampoco nada destacable. Gráficamente no pasa del aprobado, y en general la sensación es la de estar ante un programa hecho aprisa y corriendo. No hay modos multijugador, ni efectos visuales en los accidentes, ni el más mínimo asomo de espectacularidad.

puntuación total **55**

Las 24 Horas de LeMans

Sin pasión por el automovilismo

La beta que analizábamos el mes pasado era un magnífico presagio, pero se han eliminado bastantes opciones y efectos visuales en la versión final, no sabemos si por falta de tiempo para depurarlos, o por haber recurrido una vez más a compilar el código del programa desde la versión PlayStation.

Esperábamos disfrutar por fin de un simulador a la altura de la más famosa competición del automovilismo, pero los gráficos se han quedado bastante desfasados, con un aspecto final que si bien nos hubiera convencido hace un año, en la actualidad no son gran cosa. El diseño de los escenarios se mueve entre lo aceptable y lo mediocre, con algunos elementos originales y detallados combinados con otros sencillamente lamentables, como los árboles pegados con bitmaps. Los fondos tampoco se salvan de lo vulgar. El mapeado de texturas parece aplicado para cubrir el expediente y es insulso en la mayor parte de las superficies. Además, el tosco filtrado bilineal se aplica demasiado cerca del coche, creando una incómoda sensación visual.

La sensación de velocidad no resulta, precisamente, de las que corta la respiración, en parte debido a un asfalto poco texturizado.



Aunque el efecto conseguido del anochecer es bastante parecido a la realidad, la iluminación nocturna es un calvario para la vista.



La inteligencia artificial de los coches no es muy avanzada, siempre siguen el mismo trazado y nunca hay accidentes entre ellos.

«Las 24 Horas de LeMans» es un buen ejemplo de cómo no deben hacerse los sombreados; están puestos caprichosamente, y además de estar mal definidos no responden a una iluminación en tiempo real. La configuración gráfica habla de 1024x768 con millones de colores, y la verdad es que estos valores no lucen por ninguna parte.

Brillan por su ausencia los efectos visuales en los accidentes, sólo algunas chispas denotan que acabamos de pegárnosla. No hay desperfectos en las carrocerías y por momentos se tiene la sensación de estar pilotando coches de choque, porque la rutina de detección de choques es simple y repetitiva. Sólo hay tres cámaras, y la de persecución es demasiado cercana. La entrada en boxes cambia a una perspectiva cenital en dos dimensiones, una prueba más que denota la escasa profesionalidad puesta en la creación del programa. Las repeticiones no se pueden guardar en el disco duro, aunque la verdad es que tampoco hace falta, porque sólo aparecen tras completar una carrera en el modo arcade y la colocación de las cámaras es nefasta. Las voz del comentarista le pone algo de emoción; lástima que sólo diga cuatro frases que se repiten constantemente y que además dicen tonterías.

Ni tan siquiera se puede esgrimir la excusa de ser entretenido para jugar con los amigos, porque no hay opción multijugador. Lo único que sube un poco la calificación final de este decepcionante programa es el espectacular sonido 3D y un pilotaje 100% arcade con derrapes divertidos de controlar y un "feeling" al volante que puede resultar adictivo para los que sólo quieren pasar el rato.

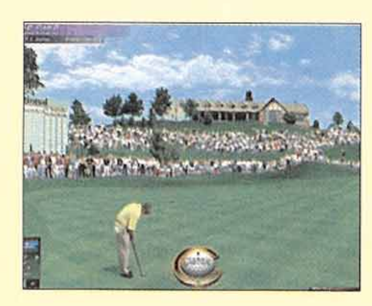
A.T.I.



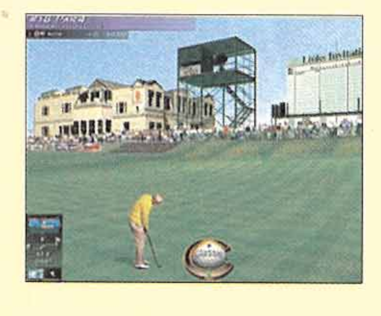




Compañía: **MICROSOFT**
Disponible: **PC**
Género: **SIMULADOR**



«Links LS 2000» es, hoy por hoy, el simulador de golf más realista e impactante, visualmente hablando, creado hasta la fecha

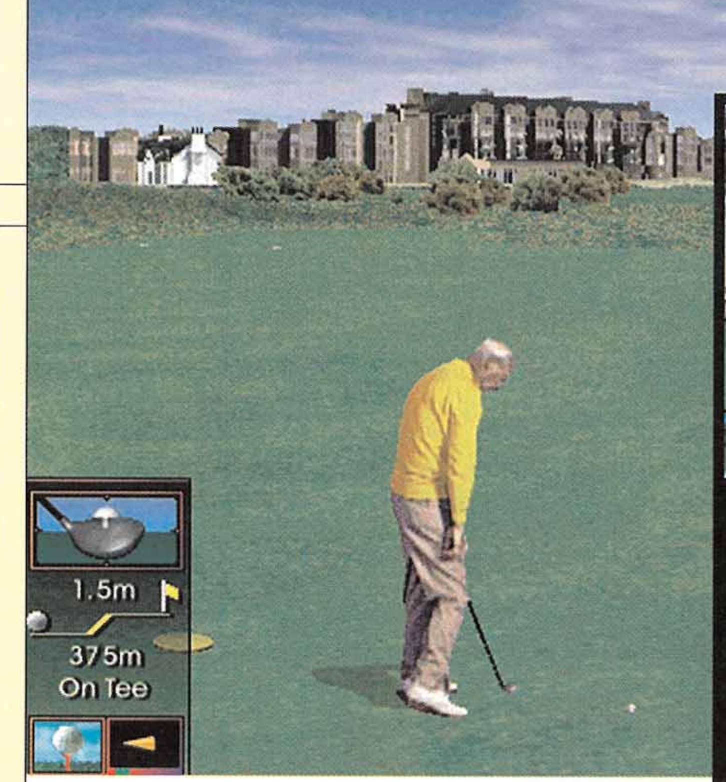


CPU: Pentium 150 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 80 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (IPX, TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	86
ADICCIÓN:	80

Se puede modificar cualquier aspecto del lanzamiento. El interfaz se ha simplificado al máximo para facilitar la labor a los poco iniciados, lo que desagradará a los expertos. El tutorial disponible es muy superior al que acompañaba a las anteriores versiones.

puntuación total **84**



El "toque" humano

Tal vez porque no se han dado cuenta, cosa que dudamos después de las decenas de entregas de «Links» que hemos tenido en nuestras manos, o porque no han querido darse cuenta, algo que nos parece más creíble, la cuestión es que serie tras serie hemos seguido viendo, cada vez con más resolución y detalle, eso sí, a un público dimensional carente de volumen, como si de cartón estuviera hecho. Creemos que los tiempos han evolucionado lo suficiente, y el potencial de los ordenadores actuales es lo suficiente elevado como para gastar algún que otro recurso en gestionar unos asistentes en tiempo real que den un poco de sensación humana.

Links Ls 2000

El más vendido del Milenio

No es un secreto para nadie que la serie «Links», con permiso por supuesto del exitoso «Jack Nicklaus», es el simulador de golf más vendido de siempre y hasta ahora. Con motivo del comienzo del nuevo milenio –aunque muchos lo dudan– y tal vez a modo de celebración por los diecisiete años que dura ya la saga, Microsoft obsequia a todos los usuarios de ordenador con una oportunidad de oro para practicar "in situ", y sin movernos de nuestro cómodo sillón, un deporte que, hoy por hoy, está restringido a una pequeña minoría de la sociedad.

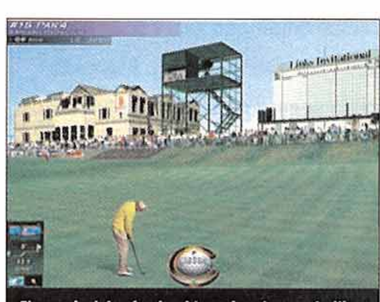
Con todo lujo de detalles y una fidelidad asombrosa, esta nueva versión incluye cinco nuevos campos de fama mundial, a saber, New Course y Jubilee Course, the St Andrews, el Covered Bridge, de Indiana y Mauna Kea y Hapuna de Hawai. El interfaz de usuario se ha diseñado de manera mucho más amistosa para el usuario poco iniciado, de manera que ahora, seleccionando unas simples opciones de menú, podremos facilitar algunas acciones algo complicadas, como la realización del swing que puede limitarse a un simple click de ratón, y al profesor simultáneo, un programa que irá aconsejando al jugador según participe en la competición e irá corrigiendo también los errores hasta que realicemos acorde con lo estipulado en las reglas del deporte, o de la manera más correcta posible, los golpes, la elección de palo, etc.



Sacar la pelota de un búnker de arena es una tarea complicada que puede convertir un éxito en el más rotundo de los fracasos.



Los escenarios, como viene siendo habitual en la serie, son dignos de todo elogio.



El manejo del swing ha sido mejorado para facilitar la labor de golpear a la bola.

Algo que siempre ha caracterizado y ha hecho destacar a «Links», sobre todos los demás simuladores de golf es, primeramente, su realismo, y después, las enormes posibilidades de juego que encierra, y es que «Links LS 2000» nos permite, desde lo básico, como elegir el palo, la posición del jugador y la fuerza y el ángulo del golpe, hasta cosas más complejas y específicas, como la colocación del cuerpo, el ángulo de la cara del palo, la profundidad del golpe para darle más o menos ángulo y muchas cosas más que no hacen presencia en otros títulos de similares características.

Podríamos haber considerado los gráficos como el punto álgido de «Links LS 2000», pero aquello en lo que despunta el juego es algo que no se aprecia a simple vista, ni se percibe con el oído. Es algo que solamente se descubre una vez nos metemos en el juego de lleno y jugamos con el hora tras hora, y es el realismo y el respeto que tiene el desarrollo de la acción con las leyes básicas de la física.

Miles de cálculos algorítmicos se realizan en la memoria del ordenador para decidir aquello que a nosotros nos parece tan normal, y que está muy lejos de serlo, como por ejemplo, la velocidad con la que tiene que rodar la pelota por una ladera de "x" grados de pendiente, o los metros que puede desviarse en su trayectoria, debido a la fuerza del viento, o la resistencia que ofrecerá nuestro swing si debemos sacar el pequeño esférico de un banco de arena... todo eso, se verá reducido a complejas operaciones matemáticas cuyo resultado final, es mejor del que cabría esperar.

Un juego que ningún aficionado golfista debería dejar escapar pues de ser así, no podría ver en vivo y en directo, como hay que hacer un buen simulador de golf.

C.F.M.

- Compañía: **FOX SPORTS INTERACTIVE**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



Baloncesto más NBA siempre es igual a espectáculo y eso es lo que intenta ofrecer este título. Cuenta con los ingredientes: licencia NBA y buenos gráficos que se reflejan especialmente en el rostro de los jugadores. Vamos, que hablamos de un gran programa, sino fuera porque esto del baloncesto es un campo dominado desde hace años por los señores de E.A. Esa es la mala suerte para Fox y la buena para todos los aficionados.

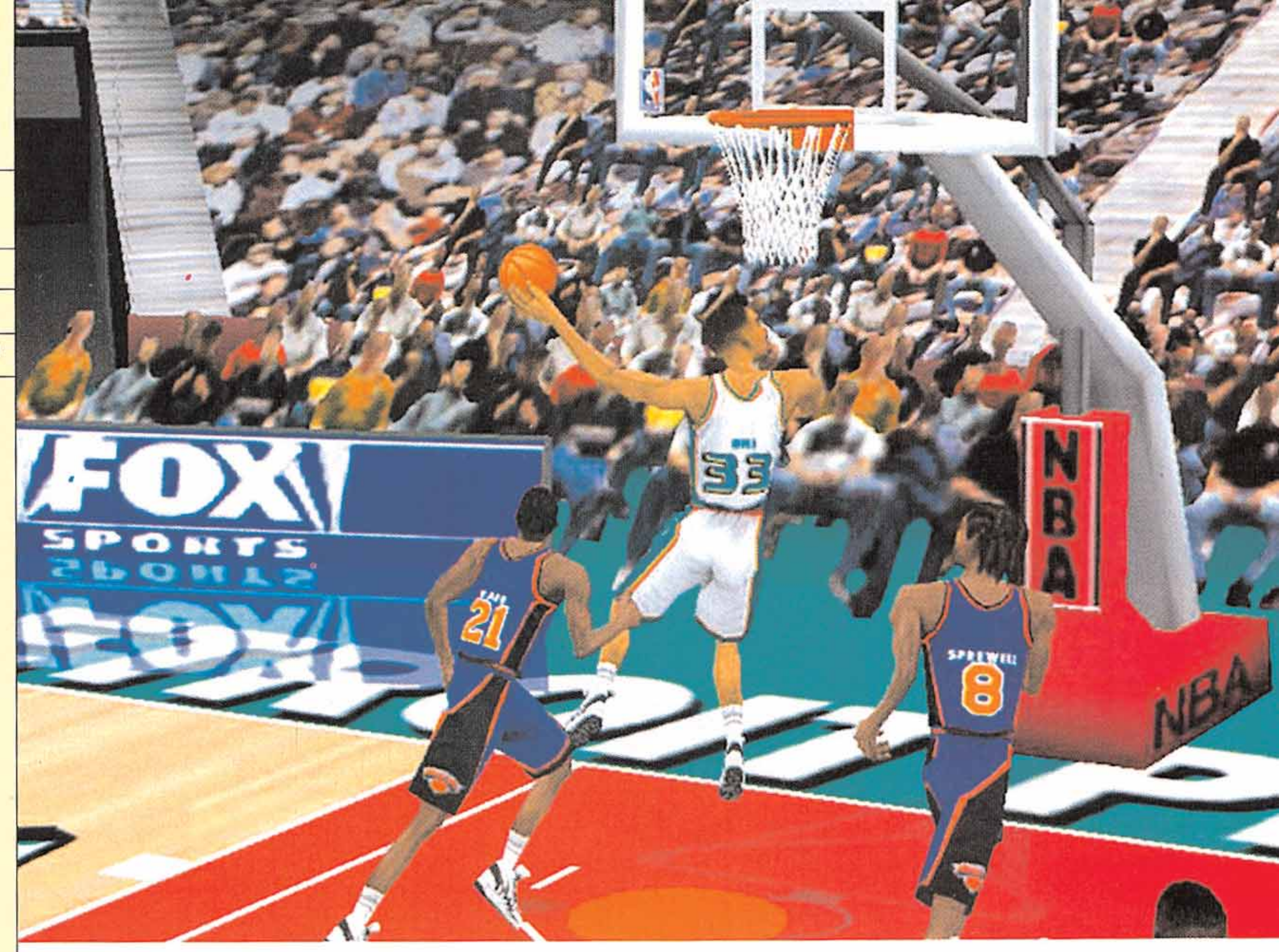


CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 80 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX)

TECNOLOGÍA:	**79**
ADICCIÓN:	**77**

Modelar a los jugadores a la carta es algo que provocará más de una carcajada. En el aspecto más relacionado con la práctica del baloncesto, es ampliamente superado por su rival. El juego ofrece un alto nivel de detalle en el rostro de los jugadores.

puntuación total **78**



NBA Basketball 2000

Tras la estela de EA

Es inevitable. Lo primero que uno piensa cuando un juego como este cae en sus manos es aquello de "¿será mejor que los NBA de EA Sports?". Si se nos pide una respuesta rápida, ésta sería NO, pero siempre es bueno puntualizar, ya que hay algunos aspectos en que «NBA Basketball 2000» sale como vencedor. De cualquier modo, e intentando huir de las comparaciones –que siempre son odiosas–, si lo que buscamos es pasar un rato entretenido lanzando unos tiros y destrozando algún tablero tras un espectacular mate, este título lo consigue. Y, en la mayoría de los casos, eso es lo más importante.

El aspecto gráfico es confuso; por un lado, ofrece un rostro real, pero por otro, los cuerpos de los atletas son demasiado cuadrados



Como se ve, las caras de los jugadores son reales, pero sus cuerpos son ciertamente ortopédicos.

Podemos elegir entre un buen número de tomas. Aquí contemplamos desde la cámara cenital.



La presentación de los jugadores es típicamente americana, con sus luces y su speaker.

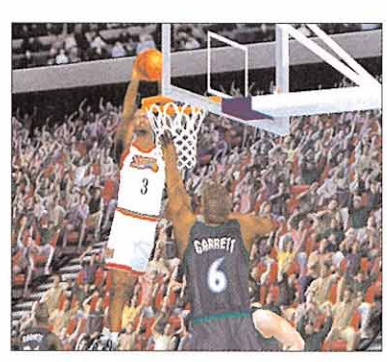
El público nos abucheará si somos el equipo de fuera de casa y vamos ganando.

ALGO DE MANAGER

Uno de los aspectos en los que «NBA Basketball 2000» supera a «NBA Live 2000» es que el título de Fox Sports permite un mayor control sobre todo aquello que no es la práctica pura del baloncesto. Es decir, que este título que nos ocupa alberga unas cuantas opciones que podríamos englobar como pertenecientes al modo "manager". Nos referimos a la posibilidad de elegir el torneo en el que participar, regular el salario de los jugadores, crear una liga a nuestra medida con los equipos que deseemos, modelar los jugadores a nuestro antojo –espacio al que dedicamos un recuadro–, ver una y otra vez las estadísticas de los equipos, de los jugadores, el historial de los mismos, y todo un sinfín de opciones que de no ser por las lagunas que posteriormente presenta el juego en apartados tan importantes como el gráfico y la jugabilidad –aspecto íntimamente relacionado con la Inteligencia Artificial de los jugadores–, sería


El que veis en la imagen es uno de los momentos más espectaculares del juego. Instantes antes de machacar...


Antes de comenzar un partido serio, no es mala idea entrenar un poco.



«NBA Basketball 2000» supera en algunos aspectos a «NBA Live 2000», pero en general es inferior al título de EA Sports


Los tapones estarán a la orden del día, como en todo programa de basket que se precie.



Los equipos que controlaremos serán los de esta misma temporada.

un claro candidato a destronar al rey, que hoy por hoy no es siquiera necesario nombrar.

DEPORTE ESPECTACULAR

Todo lo que lleva el sello NBA es sinónimo de espectáculo, y este caso no es una excepción. «NBA Basketball 2000» cuenta con suficientes ingredientes para que los partidos resulten entretenidos y nos hagan pasar un buen rato. Y no sólo eso, sino que además de un buen rato, el juego nos ofrece algunos aspectos que nos hacen "adorar este deporte".

Entre ellos nos encontramos con un control de la cámara de alta escuela. Podemos elegir el punto de vista desde el que contemplar la acción, aunque al final acabaremos por poner el modo automático, puesto que el resto son muy bonitos de ver, pero muy poco prácticos para jugar. También contribuyen a este efecto de espectacularidad, los constantes gritos y abucheos del público asistente y, sobre todo, las repeticiones instantáneas y desde varios ángulos que se producen cada vez que uno de nuestro jugadores se cuelga sobre el aro rival.

Si estuviésemos en algún país de habla anglosajona, comentaríamos en este apartado que las voces de los comentaristas ayudan a la acción, puesto que quienes lo narran son profesionales del comentario deportivo, pero por desgracia nadie se ha encargado de doblarlo a nuestro idioma, con lo que lo único que podemos decir es que la entonación de los comentaristas es muy buena. Simplemente eso.

QUIERE, PERO NO PUEDE

Lo que acabamos de comentar en las últimas líneas del párrafo anterior es un simple ejemplo de por qué un juego es mejor que otro. El resultado es que al final siempre sale como vencedor aquel que más tiempo ha dedicado a que su producto sea el mejor.

Desde luego, es muy difícil competir con una compañía que tiene a sus espaldas el honor de sacar al mercado los mejores juegos deportivos –especialmente de baloncesto, fútbol, béisbol, hockey y fútbol americano–, pero también es cierto que sin querer ser el líder de un tipo de juego, sí que es posible hacer las cosas bien, o al menos algo mejor de lo que en esta ocasión se ha hecho.

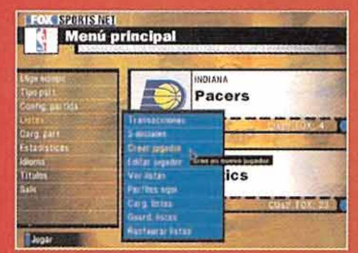
Ya hemos comentado el fallo –o ahorro de presupuesto– de no doblar la voces de los comentaristas, pero existen un par de ellos que son incluso más importantes. El primero se refiere a la escasa IA de los adversarios. Rara vez son capaces de robar un balón, aunque entremos de cara a la canasta. Lo único que son capaces es de obstaculizar nuestra carrera al aro, pero es suficiente una hábil maniobra o un pase en profundidad para echar por tierra todos sus esquemas. Lástima.

El segundo problema radica en que, si bien los rostros de los jugadores pretenden –y consiguen– ser un reflejo de la realidad –especialmente visibles gracias al uso de las tarjetas aceleradoras–, el cuerpo no es tan acorde como el resto. Nos referimos a que la estructura muscular es demasiado rectangular. Las curvas brillan por su ausencia, y el aspecto de hombros de los jugadores parece más el boceto de un diseñador de moda que lo que debería ser.

Resumiendo, para pasar un buen rato, SÍ; para juego de culto, NO.

S.T.L.

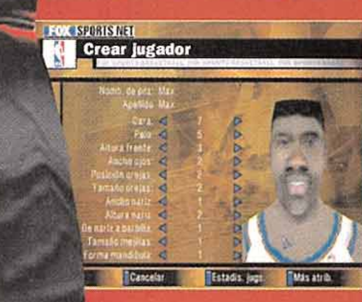
Jugadores a la carta



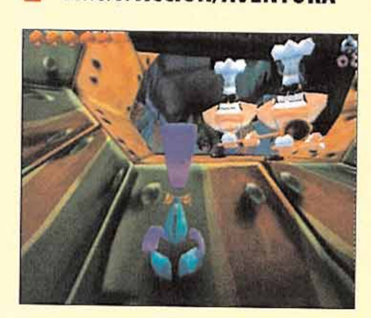
Uno de los puntos más fuertes es la posibilidad de editar nuestros propios jugadores. Partimos de un rostro por defecto, que hace las veces de base sobre la que crear nuestro nuevo jugador. A partir de ahí, las combinaciones existentes son muchas y muy variadas, resultando la mayoría de ellas un espectáculo capaz de provocarnos más de una carcajada. Y es que es posible modificar parámetros tan curiosos como el ancho de los ojos, posición y tamaño de las orejas, ancho de la nariz, tamaño de las mandíbulas..., y todos ellos van cambiando en tiempo real, por lo que podemos ver los cambios realizados en el mismo momento en que los estamos acometiendo; y la verdad es que algunas veces el resultado se asemeja más al rostro de un hombre de la época paleolítica que al de un supuesto jugador de élite, pero al menos es gracioso. Lástima que luego no sea posible modificar el cuerpo, salvo en los aspectos más generales tales como la altura o la complexión. Sería todo un espectáculo ver a un jugador por la pista con un cuello de jirafa, o unas manos de orangután...



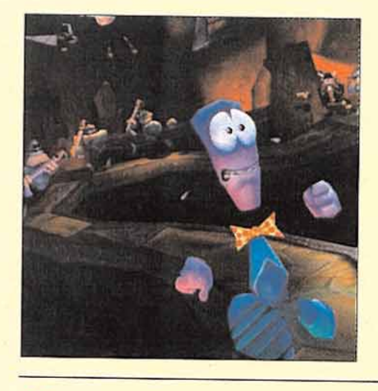




- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible: **PC, NINTENDO 64**
- V Comentada: **PC**
- Género: **ACCION/AVENTURA**



Ubi Soft ha decidido explotar al máximo sus nuevos engines 3D con títulos que resultan demasiado similares en diseño de acción y estilo



Procesador: AMD K6-266 • Disco duro: 250 MB • RAM: 32 MB • Multijugador: No • Tarjeta 3D: SI (D3D, DX6)

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	60

El particular estilo de película de animación que tiene el juego es uno de sus apartados más atractivos. El sistema empleado para la gestión de las cámaras, como en «Rayman 2», sigue ofreciendo aspectos oscuros. En general, se puede considerar como un título divertido, mas no a largo plazo.

puntuación

total **70**



Tonic Trouble

Primos hermanos



Las fases de «Tonic Trouble» alternan acción sin pausa con puzzles y momentos más relajados.

El peculiar estilismo aplicado en «Tonic Trouble», tal como ocurría con su "primo" «Rayman 2», ofrece características de una película de animación.



Las máquinas de palomitas ayudarán a Ed, el héroe de la aventura, a adquirir súperpoderes.

Tras haber visto «Rayman 2», un título que debía ser considerado como una de las grandes estrellas de Ubi para la nueva temporada, resulta complicado enfrentarse a un juego como «Tonic Trouble», resultado de una idea original de Michel Ancel, el alma mater de aquel, y uno de los productos derivados del ingente esfuerzo en desarrollo de tecnología de la compañía. Y la razón no es otra que la excesiva similitud en diseños, desarrollos, ambientación y estilo de juego que ofrecen los dos juegos mencionados. Aunque su historia y guión nos conducen, teóricamente, a dos títulos muy diferentes, en la práctica nos encontramos con un par de producciones que tienen numerosos puntos en común.

Casi podríamos decir que estamos ante dos juegos "primos hermanos". Si bien los protagonistas de «Rayman 2» y «Tonic Trouble» ofrecen una "personalidad" bien diferente –Rayman es el héroe por excelencia, y Ed, el personaje principal de «Tonic Trouble» resulta un antihéroe en toda regla–, el producto final nos lleva a comparar, inevitablemente, dos diseños de acción prácticamente idénticos, aunque "disfrazados" con una serie de opciones de acción y jugabilidad ligeramente distintas, aunque en el fondo veamos más de una coincidencia entre ambos.

«Tonic Trouble» ofrece un aspecto de producción de dibujos animados realmente notable. Atractivo en su diseño gráfico, denotando un inmenso trabajo, sobre todo, en el aspecto del uso de texturas animadas y gestión poligonal, presenta las típicas características del plataformas 3D al uso al que se han añadido numerosos puzzles –algunos realmente diabólicos– para abordar también una vertiente de aventura, resultando en un conjunto en el que la acción se combina con varios ingredientes extras, ofreciendo un producto bastante completo. Pero, lo que no resulta, en muchas ocasiones, es totalmente coherente. La variedad no implica una desconexión entre niveles, como es el caso que nos ocupa, pareciendo que gran parte del juego ha sido desarrollado por diversos equipos de diseño, independientes entre sí.

Al igual que en «Rayman 2», nos hallamos ante un título que en el aspecto técnico no ofrece peros. Excelente tecnología, magníficos detalles en el apartado de diseño gráfico, buen aspecto en la programación, variedad en las posibilidades de acción... aunque, en el resultado final, se echa de menos ese punto de perfección que radica en aspectos como la jugabilidad y la diversión.

El sistema de cámaras empleado en «Tonic Trouble» es extremadamente similar al de «Rayman 2» –¿el engine es el engine?– y, pese a que en la mayoría de ocasiones resulta bastante adecuado para el diseño de la acción, en otras nos encontramos con ese odiado punto muerto en que nuestro personaje queda oculto en el escenario, o bien la flexibilidad en el movimiento del punto de vista del observador no varía con la necesaria rapidez que demanda la acción. ¿El resultado? Un producto bonito, divertido, dotado de numerosos detalles de buen gusto y calidad, pero que llega a ser desesperante. No se trata de la dificultad en sí, sino del acomodo de las posibilidades del engine a una acción que, sin ser excesivamente compleja, se resiente de un diseño en el que deberían primar más las posibilidades de diversión que las técnicas.

Sus detalles se compensan con una incoherencia excesiva en el diseño de sus niveles, así como con un nivel de jugabilidad sólo aceptable, lo que conforma un conjunto digno, no sobresaliente. Como ocurría en «Rayman 2» dado el número de personas involucradas en su desarrollo, más no siempre significa mejor.

F.D.L.

CONCURSO HALF-LIFE

ELIMINA LA AMENAZA ALIENÍGENA Y CONSIGUE ESCAPAR DE LA BASE SECRETA

SORTEAMOS



20 JUEGOS HALF-LIFE

10 CAMISETAS

20 EXPANSIÓN HALF-LIFE

BASES DEL CONCURSO



1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación al HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " HALF LIFE "

2.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán VEINTE y sus remitentes ganarán el juego HALF LIFE y la EXPANSION. Otras DIEZ cartas más serán seleccionadas que serán premiadas con una camiseta exclusiva. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Enero hasta el 25 de Febrero de 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Febrero de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Abril de la revista MICROMANIA.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HAVAS INTERACTIVE y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS: ______________________ TELÉFONO: __________

DIRECCIÓN: ______________________ C.POSTAL: __________

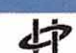
LOCALIDAD: ______________ PROVINCIA: ______________

http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 2 - 975 ptas - 5'86 €



Reportaje

Shenmue: ¡¡Ya lo hemos jugado!!

Guías y trucos

Soul Calibur
House of Dead 2
Sega Rally 2

Los primeros éxitos del año

Resident Evil 2
NBA 2000
Zombie Revenge

Internet

Toda la música que suena en la red

VIRTUA STRIKER 2

El mejor arcade de fútbol

8424094810004800002



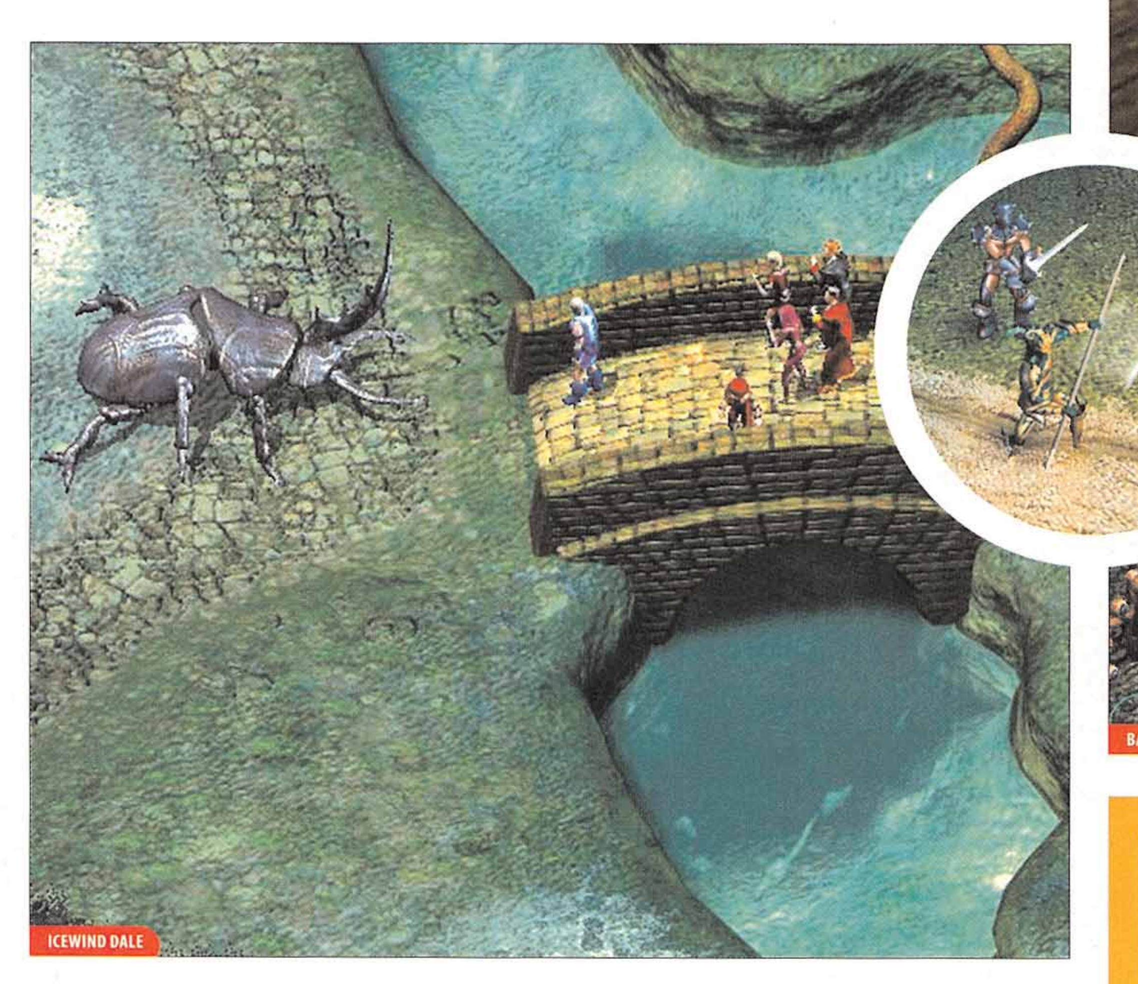
DREAMON VOL.5: INCLUYE 2 DEMOS JUGABLES y 3 VÍDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

WORLDWIDE SOCCER 2000 • RE-VOLT • DEADLY SKIES • CRAZY TAXI • RAYMAN 2

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO. También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

La Épica de los Juegos de Rol

Las aventuras a que se enfrentan los maniacos no dejan de ser epopeyas en las que la eterna lucha del bien y el mal, y del hombre contra si mismo por superarse, mantiene un lugar preeminente. Lo mismo que en los grandes clásicos griegos y latinos, fíjate tú.



ICEWIND DALE

NEVERWINTER NIGHTS

BALDURS GATE II

Así que, asumido ese planteamiento, podríamos incluir sin rubor alguno a personajes como Odiseo (Ulises) o Eneas en nuestro club de maniacos. Es más, posiblemente se los podría considerar miembros fundadores o, al menos, decanos de la hermandad.

Al fin y al cabo los citados son los primeros protagonistas de las epopeyas clásicas, la Odisea, de Homero, y la Eneida, de Virgilio. Por supuesto, hay algunas diferencias: nuestros JDR no están en verso, y su idioma tampoco es el griego o el latín –aunque para muchos el inglés es tan inextricable como ambas lenguas clásicas–.

Bueno, pues digresión clásica aparte, veamos qué epopeyas informáticas podemos protagonizar en estos momentos, salvando las distancias con los héroes homéricos. Las buenas noticias son que es inminente la aparición en nuestro país de «Planescape: Torment». Observad que carece de "T" como erróneamente he estado denominándolo en alguna de las últimas reuniones. Vamos, que más que escaparse de un planeta, tal juego nos propone una huida a través de distintos planos de la realidad, vinculados por la ciudad de Sigil. Añado con brevedad que el juego sigue un sistema muy similar al de «Baldur's Gate» –de hecho, sus diseñadores son los mismos–, pero se ubica en un escenario nuevo y, lógicamente, presenta una historia radicalmente diferente. Por desgracia, no parece que el juego vaya a estar traducido, salvo en lo referente al manual. Con este juego, que se viene a unir a «Baldur's Gate» y a «Fallout 2», Black Isle –su casa diseñadora– domina el cotarro en nuestra oferta de JDR. Y la verdad es que, en mi opinión, el sistema que han diseñado para JDR (el "Infinity Engine" de BioWare) es imbatible: pueden liarse a sacar JDR como churros. Eso sí, esperemos que sigan prestando exquisita atención al argumento –fundamental que no se relajen aquí– y metan algún que otro enigma.

Una alternativa "ligera", en cuanto a argumento y sencillez, la tenéis en «Darkstone». Como vengo diciendo, se trata de un JDR sui generis en que se combinan aleatoriamente 7 calabozos de 21 posibles, pero con una minihistoria bastante interesante, que hace que merezca la pena echarle un vistazo. Otra alternativa de entretenimiento, y de dimensiones épicas, es «Might and Magic VI», aunque ya va quedando algo pasadillo. Posibles novedades en breve plazo, las ya conocidas y esperadas durante mucho tiempo:, «Ultima IX: Ascension» y «Vampire: The Masquerade». No desesperemos, que todo llega: ¿os acordáis de «Stonekeep»? A ese sí que estuvimos esperándole durante un par de años. A más plazo hay bastantes posibilidades interesantes, según me informan algunos compañeros:

CalabozoLISTA

Dicen que un clavo con otro clavo sale. «Baldur's Gate» es el primero de los clavos, aferrado al trono de nuestra Calabozolista y del que no han podido moverle ninguno de los JDR más recientes. Es indudable que es el mejor del momento y del recién terminado año.

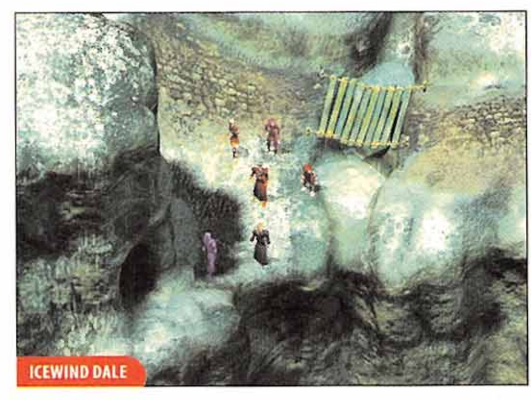
Ni «Might and Magic VI», ni «Fallout 2» han resistido su embate, si bien mantienen su posición en la lista de los cinco preferidos. En esta ocasión acompañador por «Ultima VIII: Pagan», reverdecido con la cercanía de su continuación, y el «Diablo», un "outsider" que se ha colado en el segundo puesto.

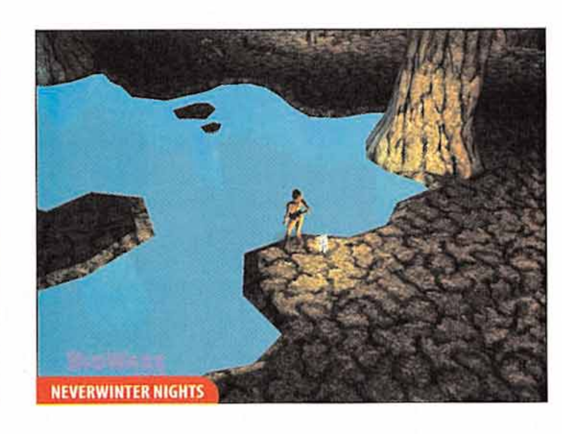
Así las cosas, toca hablar del segundo de los clavos, «Planescape: Torment», con el mismo sistema y creadores del «Baldur's Gate», pero en un ambiente y con una historia totalmente nueva. «Baldur's Gate», disfruta de los últimos meses de reinado.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Diablo
3.-	Might and Magic VI: The Mandate of Heaven
4.-	Fallout 2
5.-	Ultima VIII: Pagan


BALDURS GATE II


ICEWIND DALE

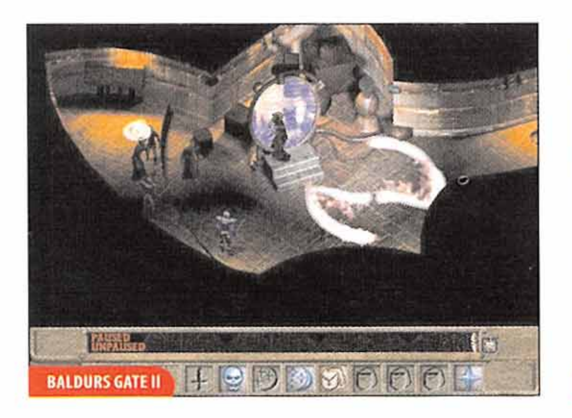

NEVERWINTER NIGHTS

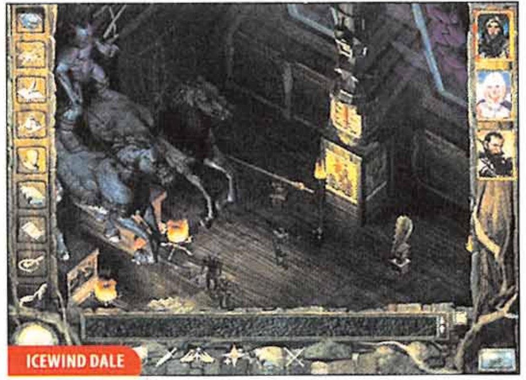
«Neverwinter Nights», «Baldur´s Gate II»,«Icewind Dale» –estos tres de Black Isle e Interplay–, «Revenant», «NoX», «Soulbringer» y «Throne of Darkness», de momento.
Con este esperanzador futuro para este último año del milenio, seguro que os animáis a intervenir.

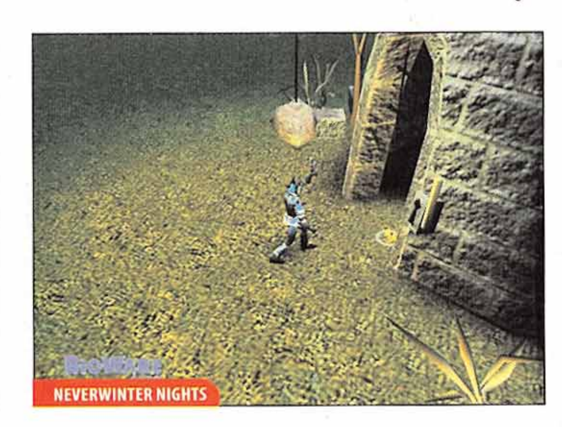
OTROS MANIACOS

De Pedro, el "sin apellido", supimos su pasión por **«Fallout 2»** hace un par de meses, en que nos hacía una antológica comparación con los JDR de "Espada y Brujería". Quedaron entonces sin atenderse un par de preguntas muy interesantes sobre el mismo juego, que ahora es el momento de retomar.
La primera es el paradero del controlador del coche, necesario junto con su regulador, para ponerlo en marcha, y beneficiarnos de importantes ahorros de tiempo en nuestros recorridos por la California del futuro. Pues bien, el citado repuesto lo puede proporcionar Skeeter, un mecánico que habita en la irradiada ciudad de Gecko. Como suele ser costumbre, esto no será gratis. Para que te lo dé, has de ofrecerle a cambio un Super Tool Kit (¡guau!). Ya que te hemos hecho esperar, te diré dónde conseguir tan maravillosa herramienta: en el centro de mantenimiento de Vault City. De nuevo, hay malas noticias, ya que para que Valerie acceda a tu petición precisarás un par de objetos –unos alicates y una llave inglesa– aparte de ciertas dotes de persuasión y nepotismo. Y eso ya te lo buscas tú, majo, que tampoco nos has dicho tu apellido.
La otra pregunta es para sobrevivir en New Reno, la ciudad de las familias. Una de ellas es la de los Wright. Pedro se queja de que, al informarles sobre el asesino de su hijo, todas las familias mafiosas le empiezan a atacar, incluidos los beneficiarios de la información. La verdad es que creo que tiene más que ver con tu reputación que con el hecho de que le digas eso a los Wright. Desde luego, yo no tuve esos problemas. Al contrario, me informaron del paradero de un importante depósito de armas. En todo caso, en New Reno no hay nada realmente fundamental. Vete, y vuelve dentro de un tiempo con unas buenas bazucas, y da "pal pelo" a toda esa banda de mafiosos.
Finalmente, Pedro se refiere a la aparición aleatoria de determinados lugares, que normalmente hacen referencia a la primera parte. Sitios como el Puente de la Muerte, la Cabeza Parlante o el Café de los Sueños. Ninguno de ellos juega un papel básico para el desarrollo del juego, pero no deja de ser un detalle muy original que aparezcan. Son intermedios cómicos dentro de la tensión del juego. Que se apunten un gol los diseñadores, otro más.
La reunión de este mes se acaba, pero la aventura sigue. Ninguna epopeya tiene un cierre definitivo, sino que su fin supone el comienzo de una nueva historia. Lo mismo podemos ahora decir: el término de esta reunión no es más que el inicio de la siguiente. El próximo mes, más.

Ferhergón


BALDURS GATE II


ICEWIND DALE

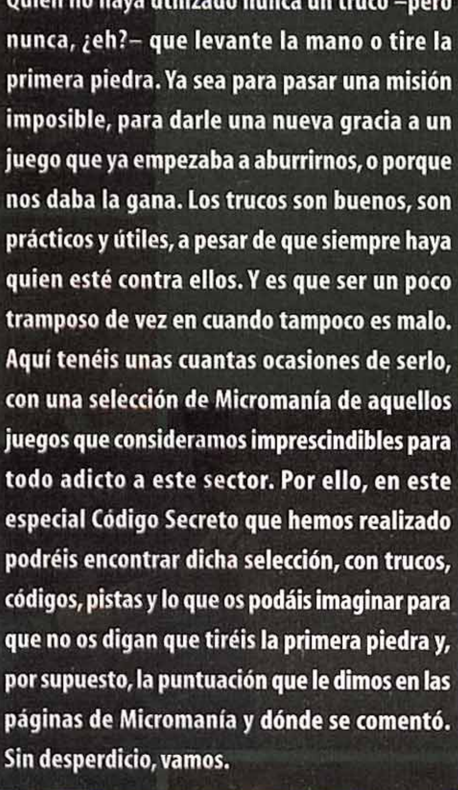

NEVERWINTER NIGHTS

Evolución de los sistemas de los JDR

Si hay una casa que domina actualmente el panorama de los JDR es, sin duda, Black Isle. «Fallout 2», «Baldur's Gate», «Planescape», «Tales of the Sword Coast» les avalan. Y hay más en camino. La clave de su éxito es, sin duda, el "motor" o "engine" que han creado para esta clase de juegos. No me voy a extender en su descripción, no es aquí el lugar para ello. Pero sí quiero ver cómo con él se resuelven problemas que anteriores sistemas no acababan de solucionar de forma satisfactoria. Para ello, nada mejor que realizar un repaso de los mismos. Repaso que, forzosamente será breve, y sólo se detendrá en el movimiento y el combate, dejando otros aspectos como la magia, la subida de experiencia o las trampas fuera.
Empecemos por «Dungeon Master», cuyo sistema ha sido quizás el más utilizado en los JDR, con cambios menores. Series como «Eye of the Beholder», «Might and Magic», «Bloodwych», «Arena», «Lands of Lore» o «Ultima Underworld» lo han utilizado. La perspectiva es tridimensional y se ve en primera persona. De otra forma, no vemos a nuestro protagonista, vemos por sus ojos. El movimiento puede ser discreto –recorremos una cuadrícula– o continuo –los más modernos optan por este tipo, permitiendo incluso cambios de altura–. El combate es en tiempo real, típicamente pulsando un botón tan rápido como se pueda.
El principal inconveniente de este sistema es que no permite actuar separadamente con los miembros del grupo, con lo que las habilidades peculiares de cada uno quedan muy difuminadas. Y se pierde mucha riqueza, tanto en posibilidades de enigmas como en combates.
Se puede hablar de variantes de este sistema, en que los combates no se producen en tiempo real. De esta forma se sacrifica la componente arcade a favor de una de más estrategia. Al no ser en tiempo real, se pueden dar órdenes separadas a cada miembro del grupo, que luego ejecutarán por riguroso turno, con los monstruos incluidos en la rueda. Evidentemente, este sistema hace los combates un poco pesados –en cada vuelta hay que volver a dar órdenes a todos los personajes– y se pierde fluidez y dinamismo en el juego. Ilustres como «Bard's Tale» o «Wizardry» se basan en este sistema.
El otro gran sistema utilizado para los JDR es el que corresponde a «Ultima» o a «Shadowlands». En ellos, vemos a los personajes de nuestro grupo desde arriba, normalmente en perspectiva isométrica –no así en los primitivos «Ultima», en que se veía en plano–. Generalmente, la exploración del territorio se hace en grupo, y los héroes sólo se despliegan para combatir o en calabozos con enigma. Por tanto, es sólo en estos momentos cuando se pueden aprovechar las especificidades de cada miembro del grupo, y no durante la exploración.
Curiosamente, «Shadowlands» sí permitía el manejo independiente de los héroes del grupo en todo momento, por lo que había una gran riqueza en los enigmas, hasta ahora no superada. Sin embargo, la especialización de cada personaje era escasa: prácticamente podían hacer lo mismo todos. Además, no se ofrecían apenas posibilidades estratégicas en los combates, ya que no había la posibilidad de pausa y de ordenes sofisticadas a los héroes (fuera de golpear o lanzar hechizo).
Pues bien, el sistema diseñado por los chicos de BioWare soluciona todos estos problemas de forma muy brillante y simple. Lo único que falta es alimentarlo con argumentos y enigmas, y tenemos JDR para rato.



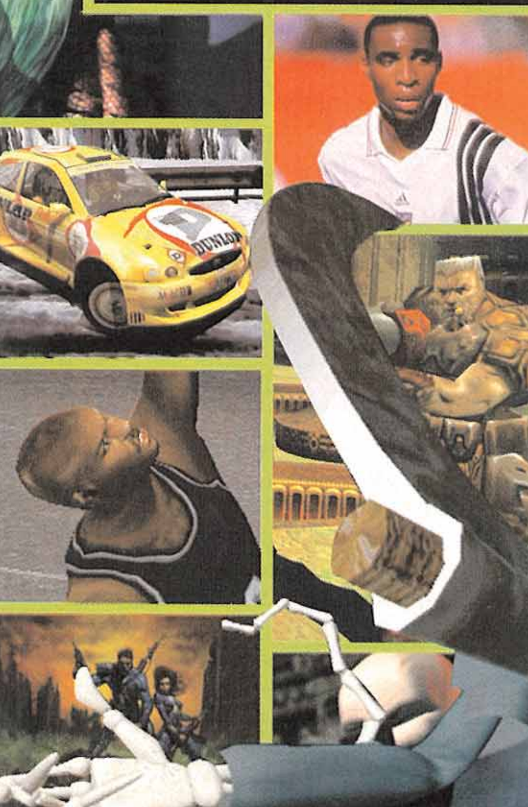
ESPECIAL TRUCOS IMPRESCINDIBLES



Quien no haya utilizado nunca un truco –pero nunca, ¿eh?– que levante la mano o tire la primera piedra. Ya sea para pasar una misión imposible, para darle una nueva gracia a un juego que ya empezaba a aburrirnos, o porque nos daba la gana. Los trucos son buenos, son prácticos y útiles, a pesar de que siempre haya quien esté contra ellos. Y es que ser un poco tramposo de vez en cuando tampoco es malo. Aquí tenéis unas cuantas ocasiones de serlo, con una selección de Micromanía de aquellos juegos que consideramos imprescindibles para todo adicto a este sector. Por ello, en este especial Código Secreto que hemos realizado podréis encontrar dicha selección, con trucos, códigos, pistas y lo que os podáis imaginar para que no os digan que tiréis la primera piedra y, por supuesto, la puntuación que le dimos en las páginas de Micromanía y dónde se comentó. Sin desperdicio, vamos.



AVENturas



NO TE QUEDES ATASCADO AL FINAL

DISCWORLD NOIR

Comentado en Micromanía número 56
PUNTUACIÓN: 90

Terry Pratchett nos deleitó con otra de sus aventuras basadas en el curioso lugar de Mundodisco, pero esta vez encarnando el papel de un oscuro detective privado que tendrá que resolver tortuosos encuentros. He aquí la solución final.

ACTO 4

Este último desafío comienza cuando el dios Nylonathatep ha sido invocado por la secta, y campa a sus anchas por Ankh-Morpork, provocando el caos y la destrucción. Una vez liberado de sus ataduras en la plataforma de invocación, Lewton debe apuntar la inscripción de la pared en su libreta y examinar los escombros cercanos al cadáver de Warb, para recuperar la espada de oro. Coon confesará que el resto de los miembros de la secta que no han muerto, se encuentran refugiados en el santuario secreto. Al llegar allí, Lewton sólo encontrará el cadáver de Kondo, que guarda un amuleto en forma de ojo. Los libros de la biblioteca del conde revelan que el amuleto pertenece a la Secta Aisla. Dos nuevas consultas relativas a la inscripción de la pared y al dios Nylonathatep destaparán la existencia de un artefacto llamado Trapezoedro Radiante, capaz de detener al dios oscuro. En el laboratorio de Leonardo, Dos Castaños le dice a Lewton que el trapezoedro era el artefacto que estaba buscando desde el principio. Le entregará un mapa estelar donde se indica la posición exacta de la joya.

Antes de investigar más sobre el asunto, debe regresar al Templo de los Dioses Menores. Al enseñar el amuleto a Memencio, confesará que Kondo y el troll Foid son los traidores.

En el taller de escultura, hay que interrogar a Rhodan sobre el troll. Al preguntarle por las vendas con restos de piedras basálticas del lugar donde estaba Malaquito, confesará ser un cirujano estético de trolls. La imprescindible pregunta relacionada con Foid revelará el paradero del troll, en la calle Dagón. Su casa se encuentra enfrente de la tienda del comerciante muerto. Lewton debe entregarle el amuleto, para conocer el nombre de su dueño: Sátrapa. También descubrirá que el contacto de Sátrapa dentro de la Secta es Gélido, el portero de la Universidad Invisible. Puesto que la señora Fomes no deja entrar al detective dentro de la Sala Nueva, hay que pedir una orden de registro a Nobby, preguntándole sobre Gélido.

El portero no está en su puesto. Lewton debe transformarse en lobo para seguir el rastro de sangre hasta el observatorio. Frente al telescopio, Sátrapa intenta localizar el lugar donde estaba escondido el trapezoedro. Lewton intentará detenerle, pero el olor a sangre de la túnica del mago –es el asesino del portero– lo transformará en lobo, y acabará con su vida. También puede ser necesario utilizar las pistas relacionadas con Gélido y el trapezoedro, o una nueva que aparece: "insultar a Sátrapa", para que se produzca este suceso. Con el camino despejado, el detective debe fijarse en los mosaicos dibujados en el suelo. Con ayuda del mapa de Dos Castaños descubrirá que la constelación del pergamino se corresponde con el mosaico "pequeño grupo aburrido de estrellas sin apenas brillo". Tras empujar la baldosa, el gólem orientará el telescopio en la dirección correcta: el mausoleo Selachii.

Antes de salir, Lewton debe recoger el astrolabio, que utilizará en el cielo del mausoleo, para descubrir la posición exacta del Trapezoedro, dentro de una cripta. Al girar la cabeza de la estatua, se abrirá la tumba. Puede acceder al interior del sarcófago introduciendo la moneda de Mundy en la muesca. Tendrá que amenazar con la espada al zombi para que le entregue el trapezoedro. Enseguida Jasper Horst irrumpirá en la cripta, acompañado de Ilsa. Pedirá la espada a cambio de la vida de la mujer. Para volver a recuperarla, Lewton debe mirar el trapezoedro en el despacho. Horst y Carlotta mantendrán una discusión, y Lewton recuperará el arma mágica. Desde la ventana que da acceso al laboratorio, es necesario apartar unos escombros para despejar la pista de lanzamiento del planeador de madera. Antes de despegar, el detective dibujará el Signo de la Angula de la libreta en el casco de la nave. En las inmediaciones del teatro Dysco, tendrá que introducir el trapezoedro en la espada; surgirá un rayo mágico que aniquilará al malvado dios Nylonathatep.

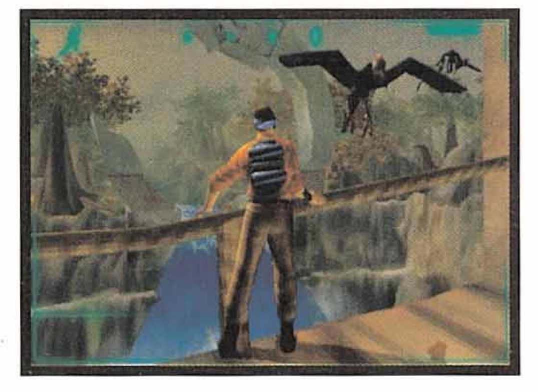
LA AVENTURA Y LOS CÓDIGOS

OUTCAST

Comentado en Micromanía número 54
PUNTUACIÓN: 94

Ayuda a Cutter Slade a encontrar a sus amigos y cerrar el agujero negro que se ha abierto. Y si te parece demasiado tedioso, que nos consta que así es, sólo tienes que echar un vistazo a lo que viene a continuación para poder salir de todos los problemas del planeta Adelpha. Todas las trampas de «Outcast» se activan modificando una serie de campos dentro del fichero OUTCAST.INI. Este fichero se encuentra en la carpeta ARCHIVOS DE PROGRAMA\OUTCAST\OC. Antes de modificarlo, conviene hacer una copia de seguridad, por si se estropea.

Para activar los códigos, editar el archivo con cualquier procesador de textos como WordPad, incluido en el sistema operativo.



Contiene cientos de variables que configuran todos los aspectos del juego, desde la inclinación de los rayos del sol, hasta lo que cuesta cualquier objeto, el daño que infringe un arma, o el número de cartuchos que contiene cada caja de munición. Puesto que los nombres de cada campo son autoexplicativos, se puede experimentar con ellos y ver lo que pasa. Si algo falla, basta con recuperar la copia de seguridad para restablecer los valores originales. Estos son algunos de los posibles cambios:

Invulnerabilidad: En la sección [Human], buscar el campo HeroDamageScale y cambiarlo al siguiente valor. ¡Sin olvidar ningún cero!:
HeroDamageScale=0.000000000

Potencia máxima de fuego con cualquier arma: En la sección donde se fijan las variables de cada arma, buscar el campo "Damage" y modificarlo por:
Damage=999.000000

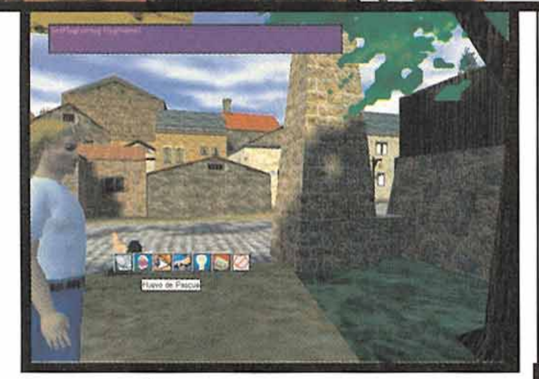
Los nombres de las armas que usan este campo son: [SimpleGun], [TracerGun], [PerforatorGun], [BoomerGun].

Más munición: En el campo "Ammobox" de cada arma, sustituir el valor original por un número mayor, para que cada caja de munición contenga un mayor número de balas. Conviene respetar el número de cifras.

Reducir el precio de los objetos: Para que los objetos puestos a la venta por los mercaderes cuesten más baratos, basta con cambiar el valor, a la izquierda del punto, de los siguientes datos:

```
[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=20.000000
m_tracer_ammo=20.000000
m_flame_ammo=150.000000
m_boom_ammo=120.000000
m_dart_ammo=100.000000
m_perf_ammo=100.000000
m_holo=50.000000
m_dynamite=20.000000
m_o2=50.000000
m_trip=15.000000
m_health=50.000000
m_invis=50.000000
m_teleport=80.000000
m_detonate=40.000000
m_scope=100.000000
m_tracer=300.000000
m_perf=400.000000
m_flame_up=800.000000
m_dart=300.000000
m_tracer_up=300.000000
m_boom=500.000000
m_simple_up=200.000000
m_laser=100.000000
m_flame=900.000000
m_simple=200.000000
m_boom_up=500.000000
```

Por ejemplo, para reducir el precio de la munición de la pistola simple de 20 a 10 monedas, cambiar el campo: m_simple_ammo=20.000000 por m_simple_ammo=10.000000. Conviene respetar el número de cifras.



SECRETOS CÓMICOS

GABRIEL KNIGHT III: TESTAMENTO DEL DIABLO

Comentado en Micromanía número 60
PUNTUACIÓN: 86

El último éxito de Sierra esconde numerosos secretos cómicos, los conocidos Huevos de Pascua, capaces de provocar más de una carcajada. No te quedes con ganas de probar esto que te proporcionamos porque, desde luego, no tiene nada, pero que nada de desperdicio. Para activarlos, tendrás que realizar las siguientes acciones.

Durante el juego, pulsar las teclas CTRL + MAYÚSCULAS + ^. Esta última es la tecla situada a la derecha de la P.

Se mostrará una consola para introducir órdenes. Escribir la orden: SetFlag("egg") y pulsar ENTER.

A partir de este momento, en ciertas ocasiones, dentro del menú de órdenes que aparece al pulsar sobre un objeto o personaje, podrá verse un icono especial, con forma de huevo. Es el famoso Huevo de Pascua. Al pulsar en él, sucederán cosas graciosas. Por ejemplo, si se usa el Huevo con la gallina que hay en el exterior del hotel, se pondrá a maullar como un gato. El camarero del bar de Rennes-les-Bains también dice cosas graciosas. Otras acciones sólo ocurren en determinados momentos, por lo que hay que estar atentos a la aparición del Huevo.





TODO A SU MODO

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Comentado en Micromanía número 60
PUNTUACIÓN: 89

Sabemos que las nuevas aventuras de Lara Croft van a provocar más de un quebradero de cabeza a algunos. Si eres de estos, sólo tienes que leer las líneas que siguen a continuación y hacer lo que te decimos para salir victorioso en la nueva búsqueda de vuestra heroína favorita.

La última aventura de Lara Croft tiene una forma muy particular de activar los trucos.

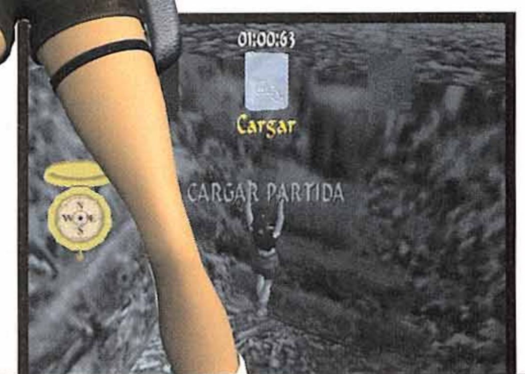
En primer lugar, es necesario encontrar un lugar situado exactamente en el norte, al que se pueda subir de un salto. Para ello, hay que girar a Lara y comprobar que la brújula –accesible al pulsar la tecla ESC– apunta en esa dirección.

Pulsar la tecla ALT y, luego, CTRL. Si ha funcionado, la aguja de la brújula debe volverse transparente.

OBJETOS INFINITOS: Seleccionar el objeto "Botiquín pequeño", y pulsar simultáneamente las teclas G+U+N+S. Mantenerlas pulsadas durante unos segundos.

TODAS LAS ARMAS: Activar, en primer lugar, el truco de "Objetos infinitos". Salir del inventario y volver a entrar. Seleccionar el "Botiquín grande". Presionar, a la vez, las teclas W+E+A+P+O+N+S.

CAMBIAR DE FASE: Comprobar que la brújula es transparente. Seleccionar la opción "Cargar" del menú de opciones y pulsar las teclas H+E+L+P. Mantenerlas durante unos segundos y después pulsar ESC.





POR EL DOMINIO DE LA GALAXIA

HOMEWORLD

Comentado en Micromanía número 58
PUNTUACIÓN: 94

Hacerse con el dominio de la galaxia y controlar todos los recursos disponibles es una ardua tarea, menor si cuentas, por supuesto, con cierta ayuda extra que te haga destacar sobre el resto de los pueblos que también intentan lo mismo.
Para activar cada truco, debes ejecutar el juego con cada parámetro desde la línea de comandos, en Windows 95 ó en DOS. Los parámetros son:
/debug: Activa el modo debug del juego.
/disableAVI: Desactiva las secuencias cinemáticas.
/noCompPlayer: Desactiva los jugadores del ordenador por defecto.
/noDB: Desactiva los fondos de las galaxias.
/noretreat: Desactiva las tácticas de retirada.
/notactics: Desactiva las tácticas.



EL AMO DEL CALABOZO

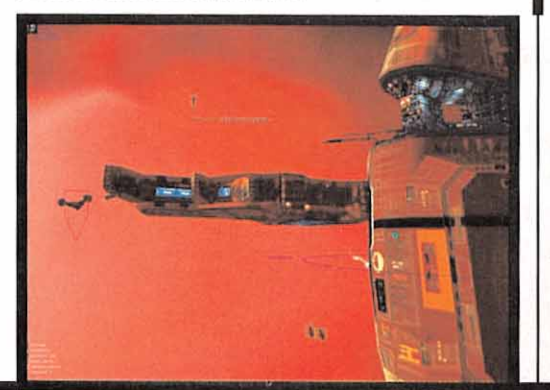
DUNGEON KEEPER II

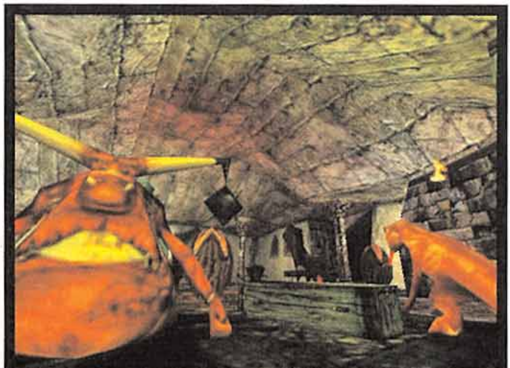
Comentado en Micromanía número 55
PUNTUACIÓN: 91

Ser un verdadero amo del calabozo, a la par que eficiente, no es una tarea fácil, ni mucho menos, pero con los trucos que seguidamente te damos será mucho más sencillo conseguirlo. En cualquier momento del juego, pulsa CTRL + ALT + C para poder introducir uno de los códigos siguientes que activarán el truco correspondiente:
do not fear the reaper: Saltar de nivel.
feel the power: Fijar la habilidad de los monstruos a 10.
fit the best: Tener acceso a todas las habitaciones y trampas.
i believe its magic: Tener acceso a toda la magia.
now the rain has gone: Ver el mapa al completo.
show me the money: Obtener dinero extra.
this is my church: Tener acceso a todas las habitaciones.
Un truco muy útil es comenzar el juego cone "dk2.exe -nivel" desde la línea de comandos, donde nivel es igual a los siguientes nombres de nivel (en determinadas versiones puede funcionar cambiando level por nivel y secret por secreto):

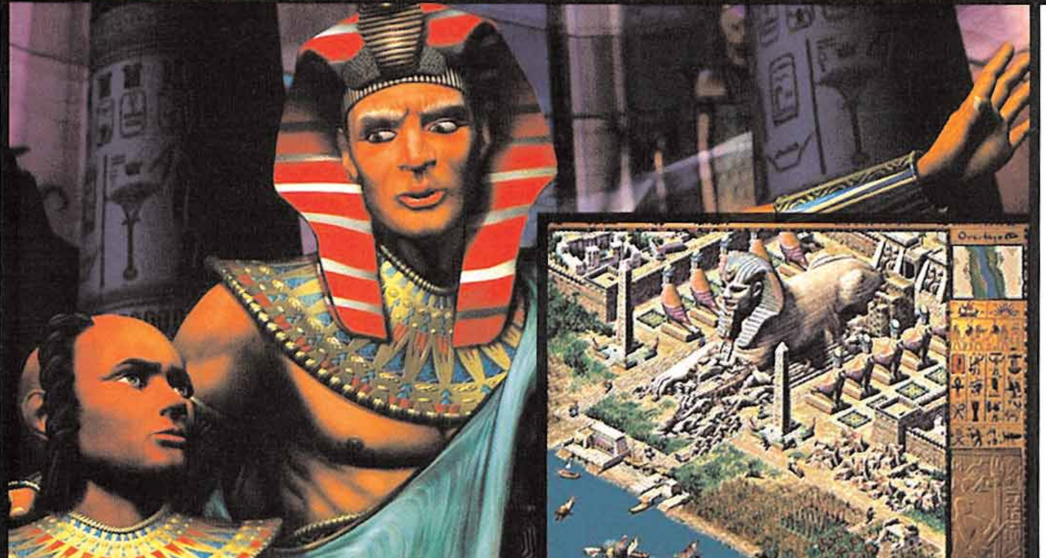


level1, level2, level3, level4, level5, level6a, level6b, level7, level8, level9, level10, level11a, level11b, level11c, level12, level13, level14, level15a, level15b, level16, level17, level18, level19, level20, secret1, secret2, secret3, secret4, secret5.









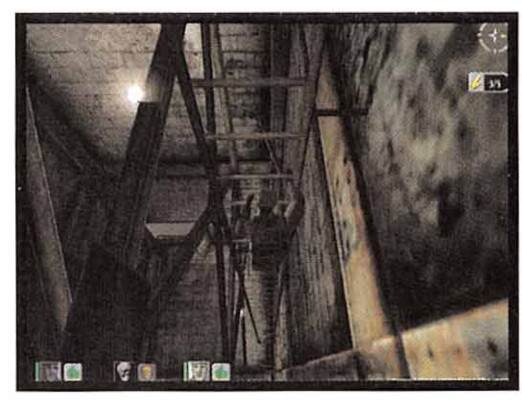
REY DE REYES

FARAÓN

Comentado en Micromanía número 59
PUNTUACIÓN: 84

La creación de un imperio faraónico depende de muchos factores –económicos, sociales, comerciales, industriales...–, casi siempre controlados por el juegador mismo, aunque no siempre es así, ya que hay varias formas de saltarse las reglas a la torera, ¿o deberíamos decir "a la faraónica"?
En este programa de Sierra sólo tienes que, en cualquier momento de una partida, pulsar CTRL + ALT + MAYUS + C e introducir el código que m;as quieras para poder obtener la ventaja asociada:
fury of seth: Destruir todos los barcos militares.
living large: Actualizar todas las residencias.
pharaohs tomb: Saltar de nivel.







COMANDOS DE ÉLITE

HIDDEN AND DANGEROUS

Comentado en Micromanía número 55

PUNTUACIÓN: 91

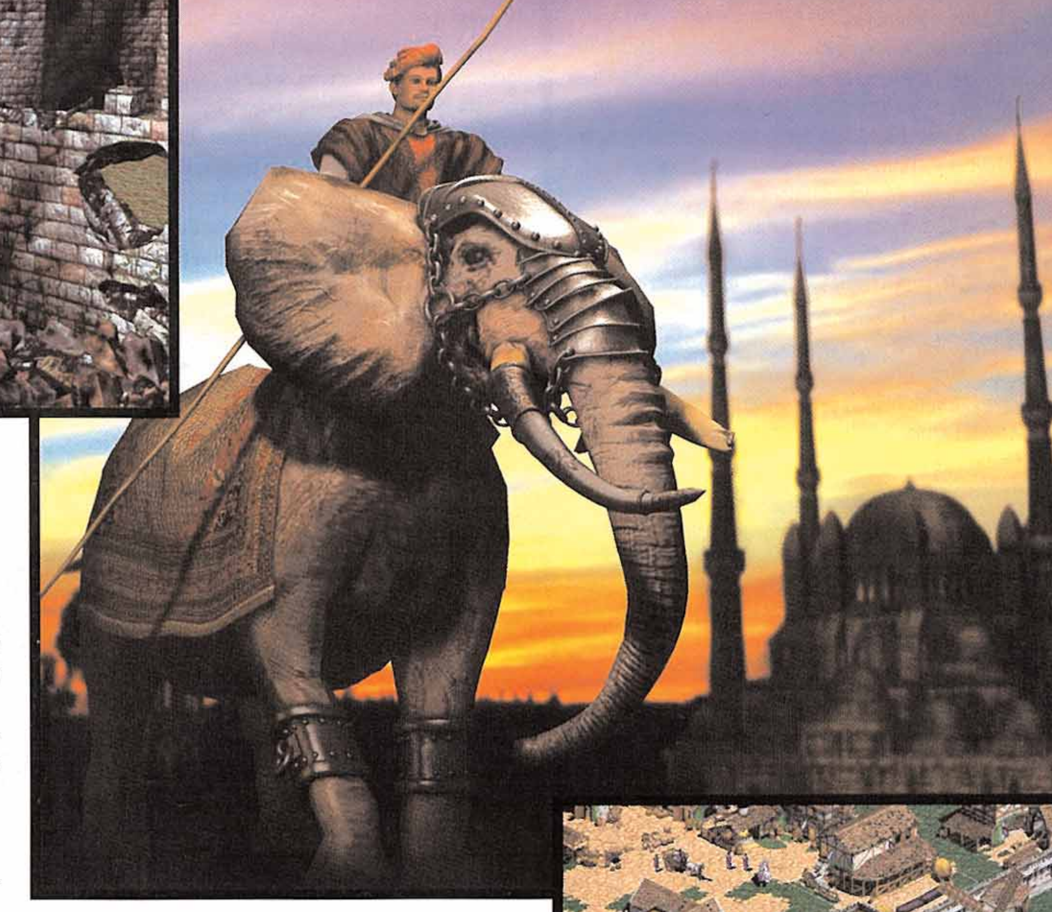
En este atractivo programa, no todo será sufrir, sufrir y sufrir. También puedes sufrir, pero menos, mucho menos. Sólo tienes que seguir los pasos que te damos y salir victorioso.

Para activar los códigos de trampa durante el juego, primero tienes que escribir, en alguna de las pantallas de menú previas, "iamcheater" (en algunas versiones funciona "iwillcheat"). Después podrás introducir lo siguiente:

allitems: Todos los objetos.
allloot: Todos los objetos.
cantdie: Activar modo dios.
enemyf: Ver enemigos.
funnyhead: Modo de gran cabeza.
gamedone: Completar misión actual.
gamefail: Fracasar misión actual.
goodhealth: Poner salud al máximo.
killthemall: Matar a todos los enemigos.
laracroft: Cambiar uniformes.
nohits: Activar modo dios.
openalldoor: Abrir todas las puertas.
playercoords: Mostrar la posición actual.
quickload: Cargar juego.
resurrect: Resucitar a los miembros del equipo.
showtheend: Ver el final.







SER REY SIN MERECÉRSELO

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Comentado en Micromanía número 59

PUNTUACIÓN: 92

La segunda parte del fascinante programa de Microsoft no podía por menos que permitir ciertos atajos para llegar a ser sin merecérselo, pero eso es algo que sólo tú puedes juzgar, así que si no tienes prejuicios, a trampear se ha dicho.

En cualquier momento del juego, pulsa Enter para mostrar la línea de introducción de mensajes, en la que podrás escribir los siguientes códigos para conseguir las ventajas asociadas:

AEGIS: Construye más rápido los edificios.
BLACK DEATH: Destruye a todos los enemigos.
CHEESE STEAK JIMMY'S: Proporciona 1.000 unidades de comida extra.
HOW DO YOU TURN THIS ON: Proporciona un coche Cobra.
I LOVE THE MONKEY HEAD: Proporciona un VDML.
I R WINNER: Victoria inmediata en el escenario.
LUMBERJACK: Proporciona 1.000 unidades de madera.
MARCO: Muestra el mapa al completo.
NATURAL WONDERS: Nos permite controlar las criaturas de la Naturaleza.
POLO: Elimina las sombras.
RESIGN: Derrota inmediata en el escenario.
ROBIN HOOD: Proporciona 1.000 unidades de oro.
ROCK ON: Proporciona 1.000 unidades de piedra.
TO SMITHEREENS: Proporciona un Saboteador.
TORPEDO#: Acaba con el oponente indicado en #.
WIMPYWIMPYWIMPY: Suicidio inmediato en el escenario.



ACCión

MÁS INNOVADOR, MÁS FÁCIL

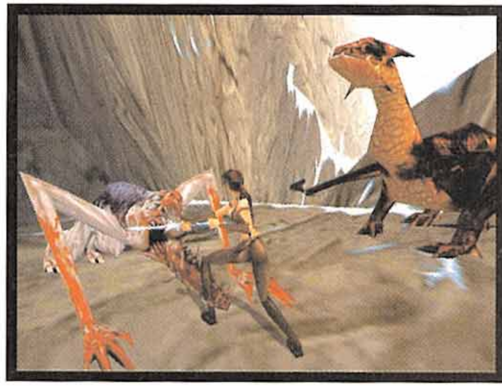
DESCENT. FREESPACE 2

Comentado en Micromanía número 60
PUNTUACIÓN: 91

«Descent» fue, en su momento, uno de los títulos más innovadores en su sistema de juego a pesar de que utilizaba un motor gráfico de otro conocido programa. Ahora, con sus propios recursos, podemos seguir pilotando una nave con el control más maniobrable de la historia de la ciencia-ficción en entornos 3D internos y externos. Podemos considerarlo uno de los mejores simuladores espaciales hasta la fecha.

Miestras estamos jugando, para poder activar los trucos es necesario teclear "www.freespace2.com". Si hemos escrito bien el código, aparecerá un mensaje que nos confirmará que lo hemos hecho bien. Ahora sólo queda teclear los códigos para poder obtener las ventajas asociadas, pulsando antes "ñ":

C: Manda un mensaje a los enemigos.
[Shift] + C: Proporciona contramedidas para todas las naves.
K: Mata al objetivo seleccionado.
[Shift] + K: Destruye todos los subsistemas seleccionados.
[Alt] + K: Causa un 10% de daño a la nave.
[Alt] + [Shift] + K: Causa un 10% de daño al objetivo.
I: Invencibilidad.
[Shift] + I: Invencibilidad del objetivo.
[Shift] + W: Armas infinitas para todas las naves.
W: Infinitas armas para tu nave.
G: Todos los objetivos primarios cumplidos.
[Shift] + G: Todos lo objetivos secundarios cumplidos.
[Alt] + G: Todos los objetivos extra cumplidos.
9: Selecciona armas secundarias siguientes.
[Shift] + 9: Selecciona armas secundarias anteriores.
0: Selecciona armas primarias siguientes.
[Shift] + 0: Selecciona armas primarias anteriores.



MAGIA, ESPADA Y... TRUCOS

DRAKKAN

Comentado en Micromanía número 58
PUNTUACIÓN: 86

La aventura de este juego nos pone en la piel de una gallarda fémina de osado semblante que se enfrenta a las criaturas temibles de leyenda, en ocasiones, a lomos de un dragón. La magia y la espada se unen como ingredientes de un programa que posee también un notable aspecto gráfico con entornos 3D más que aceptables.

Ahora te traemos unas "ayudas extra". Primero, debes tener dos de lo que quieras duplicar. Sacar la pantalla del inventario, coge un poción fuera de la caja del inventario, pero no la sueltes, saliendo al juego de nuevo. Ahora, regresa de nuevo a la pantallas de inventario y tendrás una poción adicional. Lo puedes hacer todas las veces que quieras, y también funciona para el fuego, hielo o los cristales luminosos.

Para poder activar los códigos que te proporcionamos, mientras esté empezando el juego pulsa [Shift] y selecciona la etiqueta Desarrollo (en algunas versiones aparecerá developer). Ahora tienes que activar "Enable Developer Mode" para poder seguir cargando el juego. Ve a comenzar el juego, presiona [Ctrl] y haz click sobre un nuevo juego para elegir una dificultad y una localización. Mientras estés jugando, presiona "\" para mostrar la barra de hablar y escribe lo siguiente para acceder a las ventajas asociadas, pulsando luego [Enter]:

iamgod: Modo dios (no funciona en la última fase del juego).
iamgoddess: Modo dios en la última fase del juego.
smoghead: Salud a tope.
giants: Mata a todos los enemigos que haya cerca.
opensezme: Abre las puertas cerradas
switch: Seleccionas la vista del enemigo más cercano.
foghack: Quita la niebla.
floy: Para andar, volar y tener "no clipping".
drop: Igual que el anterior.
debug on: Activa el modo debug.
debug off: Desactiva el modo debug.
all weapons: Lista todos los nombres de las armas en el modo debug.
give [nombre de arma]: Obtienes el arma indicada.
gimme [nombre de objeto]: Obtienes el objeto indicado.

Los nombres de los objetos que tienes que poner son los que a continuación te damos, aunque algunos sólo aparecerán en aquellos niveles en los que sea normal que aparezcan:

health elixir
potion of life
great sword
battle axe
battle hammer
altir's mace
sword of flame
ice hammer
sword of ice
lightning axe
long sword
mace
mithril great sword
mithril axe
boomerang
fire boomerang
mithril hammer
mithril long sword
mithril mace

magic scimitar
magic short sword
scimitar
short sword
speed scimitarv mourn bringer
potion of invisibility
potion of invulnerability
flaming sword
long bow
arrows
lightning crystal
fire crystal
ice crystal
leather
plate mail
banded mail
dragon armor
rift crystal
runeblade

bell hammer of alwarren
rune cage key
scale mail
chain mail
tunnel entrance key
crusher room key
house key
studded leather
storage rune
elemental amulet
flaming arrows
poison arrows
explosive arrows
energy bow
energy arrow quiver
energy bow key
goblin access key
mithril throwing axe
ice arrows

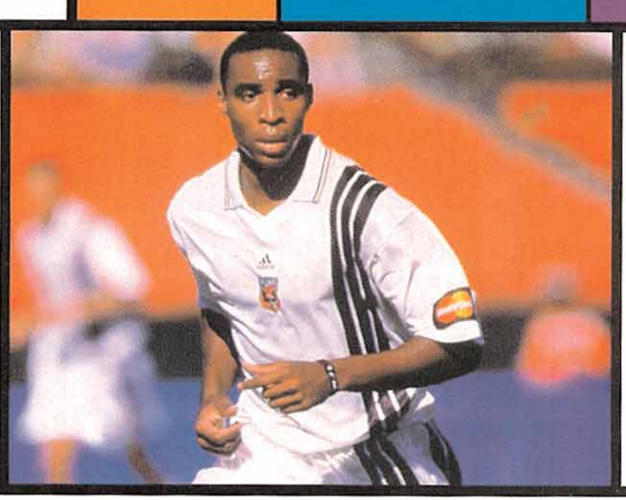
mithril throwing hammer
jail key
dark scimitar
magic arrows
potion of invulnerability bronze
potion of invulnerability gold
potion of invulnerability dark
heavy bow
speed bow
heron's crystal
tuiri's soul crystal
dragon armor rune
lava rune
succubus mirror
mystic key
atimar's blade
dead man's key
rune of stone
grungle's hammer

CITA CON EL FÚTBOL

FIFA 2000

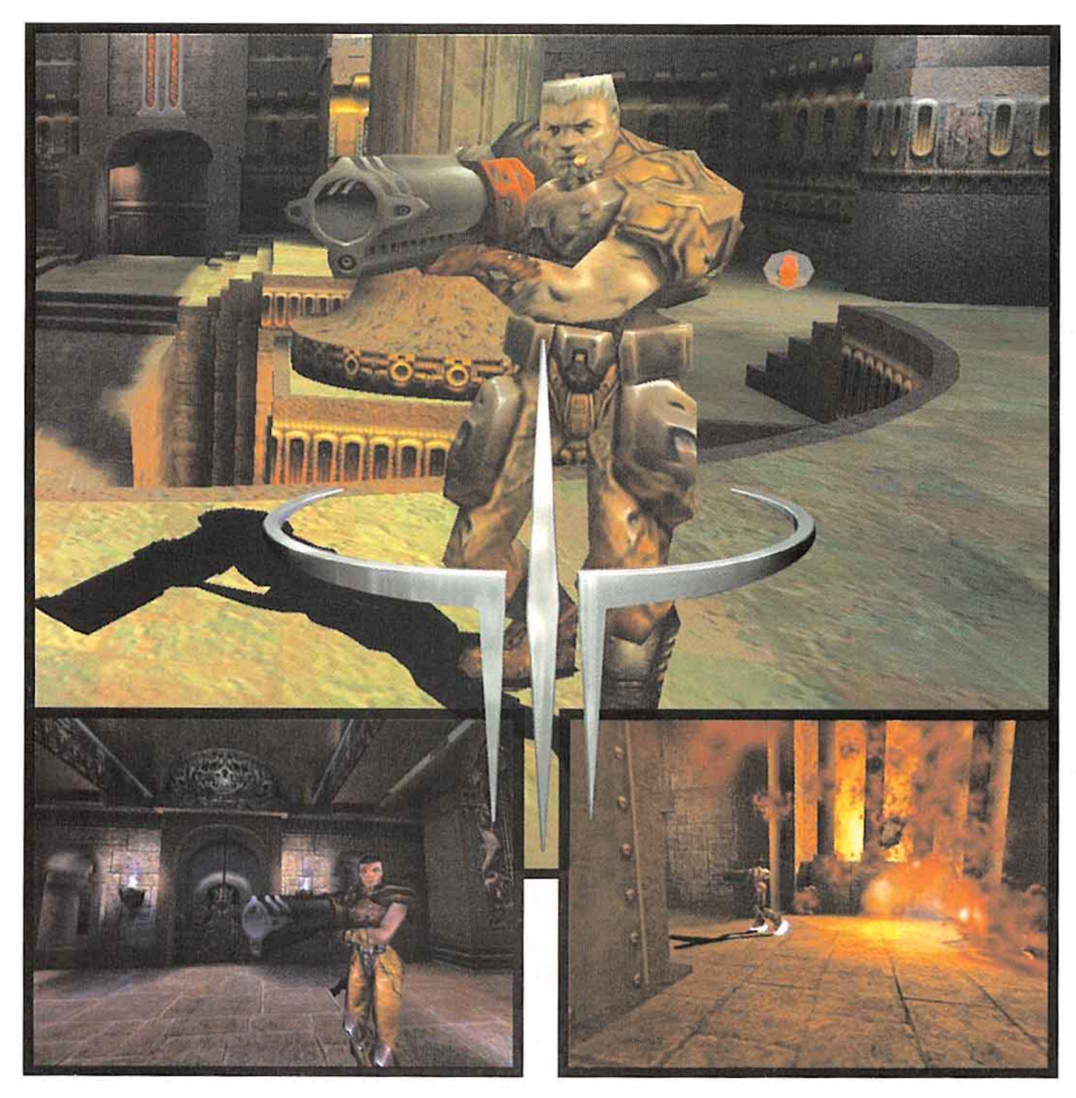
Comentado en Micromanía número 60
PUNTUACIÓN: 87

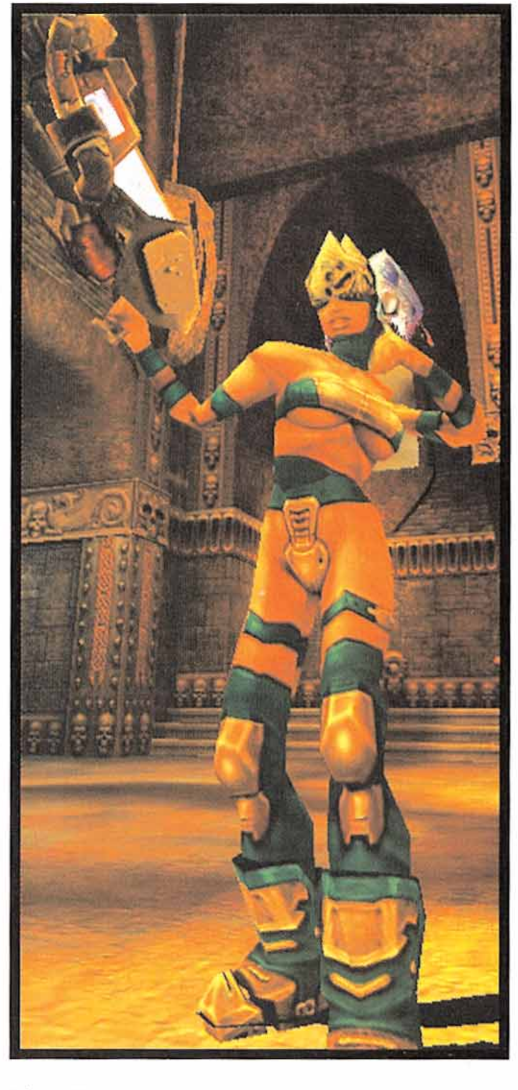
La cita con el fútbol internacional de todos los años con la que EA Sports nos deleita está siempre en la más actual y avanzada línea en su realización. Este año incorpora nuevas opciones de juego y se han actualizado, en general y con acierto, las plantillas de cada equipo. «FIFA 2000», no obstante, sigue confiando en la misma fórmula para el control de los jugadores en el campo.



Para poder tener acceso a los trucos de este carismático pregrama de EA Sports lo único que tienes que hace es introducir lo siguiente:

DIZZY: Activa modo alien.
SIZZLE: Modo relámpago.
MOMONEY: Sin límite de dinero.
LIGHTSOUT: Partido nocturno sin luces, salvo las emitidas por jugadores y balón.
BURNABY: Jugar en una cancha situada en el exterior de un edificio (¿serán posiblemente las oficinas de Electronic Arts? Quien sabe).
HOOLIGAN: Equipos extra.





HAZTE TRAMPAS A TI MISMO

QUAKE III ARENA

Comentado en Micromanía número 60
PUNTUACIÓN: 96

La esperada obra maestra de Carmack para muchos, y un "más de lo mismo" para otros, tiene indiscutiblemente una realización técnica que sentará las bases en el futuro para los shoot'em ups. Unos bots astutos y letales como el diablo, escenarios incomparables y una jugabilidad superior a la de cualquier otro en el género, le han situado en el trono por tercera vez con todo merecimiento.

Los trucos que os damos a continuación es para partidas de un solo jugador contra los bots que maneja la máquina, y han de meterse desde la consola del juego, como viene siendo habitual en los programas de los chicos de id Software.

/god: Modo dios.
/noclip: No hay colisión con la paredes.
/give all: Todas las armas y munición.
/give [xxx]: Da el objeto xxx.

Nombre de los objetos:

all • ammo • armor • battle suit • bfg10k • flight • gauntlet • grappling hook • grenade launcher • haste • health • invisibility • lightning gun • machinegun • medkit • personal teleporter • plasma gun • quad damage • railgun • regeneration • rocket launcher • shotgun







PARA AMANTES DEL MOTOCICLISMO

GP 500

Comentado en Micromanía número 60
PUNTUACIÓN: 91

El simulador de motociclismo más real que hemos podido disfrutar requiere de una habilidad y precisión que pondría en evidencia a más de un piloto que lo sea en la vida real. Pilotos, circuitos y motos reales son algunos de los ingredientes que aporta para los seguidores de Alex Crivillé, Carlos Checa o los que simplemente aman el motociclismo por encima de muchas otras cosas.

Teclea los siguientes códigos donde aparezca "Name" en la pantalla de carrera sencilla:

!Scooter!: Por increíble que parezca, conducirás todo un flamante y carismático scooter.
Ghostriders: Serás un fantasma.
BeamTeam: Motos nuevas.
RedJocks: Conduces en ropa interior.
!Junior!: Conducirás la moto de Kenny Roberts Jr. de la temporada de 1999/2000.



PRIMEROS PUESTOS

RALLY CHAMPIONSHIP

Comentado en Micromanía número 60
PUNTUACIÓN: 94

El realismo visual de «Rally Championship» sobrepasa con creces la mayoría de los juegos de carreras de casi todos los géneros y aparte mantiene un realismo en el modo de conducción apabullante. Dada la dificultad que plantea conducir coches reales, tales como un Seat Ibiza o un Ford Focus, en circuitos reales, no te vendrán nada mal algunos trucos para subir unos cuantos puestos en la clasificación.

Para poder acceder a los mismos, y que nos proporcionan los chicos de Magnetic Fields, es necesario meter, como nombre del jugador cuatro (no se quedará el nombre puesto, pero sonará un ruido), los siguientes nombres. Hay que tener en cuenta que, una vez activados, estarán ya disponibles siempre hasta que desinstales el juego y lo vuelvas a instalar.

WORLDCLASS: Campeonato de A8 accesible.
TURBOCHALLENGE: Coches de la claseA8 en modos un jugador y time trial.
MAXPOWER: Citroen WRC.
THROWMEABONE: Citroen Saxo WRC.
GROUPB: Coche extra.
MOOSERATI: Coche extra.
LAMBAAGHINI: Coche extra.
ARCADEUNLIMITED: Energía en el modo arcade.
GIVEMETIME: Presiona T en el modo arcade para obtener tiempo extra.
ARCADEACTION: Sorpresas en el modo arcade.









QUE NO TE SAQUEN LOS COLORES

UNREAL TOURNAMENT

Comentado en Micromanía número 60
PUNTUACIÓN: 83

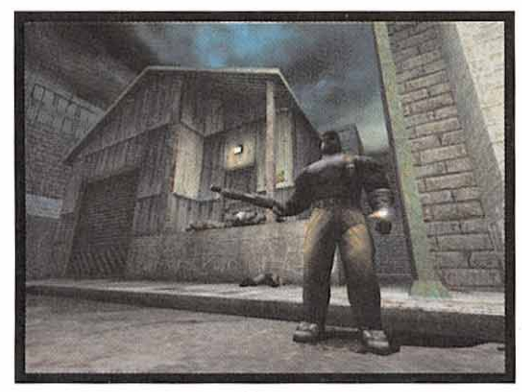
La continuación de «Unreal» ha llegado recientemente a nuestras manos con planteamientos totalmente diferentes. Como era de esperar en este prestigioso título, los gráficos son excepcionales y nos brinda una extensa panoplia de armas y modos de juego diferentes y gráficos escepcionales. Algunos de los intratables bots de «Unreal Tournament» pueden sacarnos los colores si no somos suficientemente letales y conocemos el escenario. Aún así, aquí tenéis alguna que otra forma de que sea todo muy sencillo.

Para poder acceder a los trucos de este juego, en modo de un solo jugador contra la máquina, es necesario sacar la consola durante el juego y teclear "iamtheone" para poder activar los códigos que seguidamente os damos.

God: Modo dios.
Loaded: Todas las armas a tope de munición.
Allammo: Munición a tope.
Fly: Para volar.
Ghost: Para atravesar todo.
Walk: Desactiva los dos trucos anteriores.
addbots [xxx]: Mete un número de bots igual a xxx.
killall [nombre]: Mata al enemigo que indiques.
Killpawns: Mata a todos los oponentes.
slomo [1.0-10.0]: Cambia la velocidad del juego entre 1,o y 10,0
playersonly: Para el tiempo.
behindview 1: Vista en tercera persona.
behindview 0: Vista en primera persona.
open [mapa]: Va hasta el mapa que pongas.
summon unreali.[nombre de objeto]: Aparece el objeto que indiques.
summon unreali.[nombre de oponente]: Aparece el oponente que indiques.

Nombre de los objetos	
cannon	ut_flackcannon
eightball	chainsaw
flakcannon	rifle
nali	razorjack
skaarjwarrior	gesbiorifle
quad shot	minigun
warheadlaun-	flakcannon
cher	dispersionpistol
enforcer	stinger
doubleenforcer	automag
minigun2	asmd
pulsegun	clip
shockrifle	rifleround
sniperrifle	flakshellammo
ut_biorifle	defaultammo
ut_eightball	

Nombre de oponentes			
warlord	skaarjinfantry	giantgasbag	maleonebot
titan	skaarjgunner	fly	femalebot
stone titan	queen	devilfish	femaletwobot
squid	pupae	cow	femaleonebot
slith	nali	babycow	nalirabit
skaarj	nalipriest	tentacle	horsefly
skaarjwarrior	mercenary	brute	blobelt
skaarjscout	mercenaryelite	lesserbrute	biterfish
skaarjlord	manta	behemoth	bird1
skaarjberserker	giantmanta	bots	parentblob
skaarjassassin	cavemanta	skaarjplayerbot	horseflyswarm
iceskaarj	krall	humanbot	deadbodyswarm
skaarjtrooper	lesserkrall	malebot	biterfishschool
skaarjsniper	krallelite	maletwobot	
skaarjofficer	gasbag	malethreebot	



NO TAN DURO, PEQUEÑO

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Comentado en Micromanía número 55
PUNTUACIÓN: 90

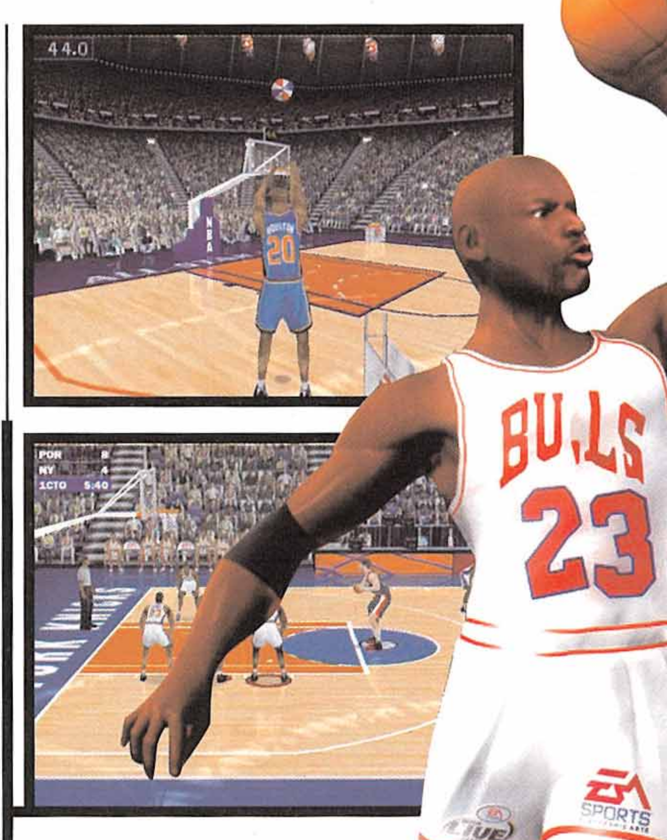
Esta aventura, con grandes dosis de acción y también de violencia callejera, lamentablemente no la hemos podido ver traducida a pesar que los textos aparecen en un argot no muy accesible. Adopta la perspectiva en primera persona para darnos un gran grado de interacción no sólo con el entorno, sino también los personajes que nos vamos encontrando de modo que nos permite llevar grupos para nuestra protección. La calidad de sus gráficos es una de las piezas angulares de «Kingpin».

Para poder tener acceso a los diferentes trucos de este programa es necesario ejecutar el juego desde un línea de comandos, añadiendo: "+developer 1", para poder activar en el juego la consola pulsando ` .ó \:

shells [xx]: Da escudo en cantidad xx.
gas [xx]: Da gas en cantidad xx.
give ammo: Munición a tope.
god: Modo dios.
noclip: Para atravesar paredes.
coil: Cuerda.
watch: Reloj.
battery: Pilas.
bullets [xx]: Balas en cantidad xx.
give all: Todos los objetos excepto dinero.
give health: Salud.
key1-10: Llaves de la 1 a la 10.
crowbar: Palanca.
pistol: Pistola.
shotgun: Escopeta.
flamethrower: Lanzallamas.
give weapons: Todas las armas.
cash [xx]: Dinero en cantidad xx.

Para elegir el nivel, teclead map [código de mapa] en la consola. Los nombres de los mapas son:

The Super:	sr2	Boiler Room:	bar_st
Jax:	bar_sr	Typhoon:	bar_rc
Mean Streets:	sr3	Steel Mill:	steel2
Skid row:	sr1	Nikki Blanco:	pv_boss
Sewers:	sewer	Lizzie's Problem:	sy_h
The Jesus:	sr4	Salty Dog:	bar_sy
Bike:	bike	Radio City Station:	rc1
Louie's Errand:	pv_1	Enter the Dragons:	rc2
Blanco Industries:	pv_b	Streets of Fire:	rc3
Poisonville:	pv_h	Skytram Station:	rc4
Club Swank:	bar_pv	Steel Processing:	steel3
Pier Pressure:	sy1	Moker Shipping:	steel4
Das Boot:	sy2	Consequences:	kpcut3
Central Towers:	rc5	Derailed:	ty1
Crystal Palace East:	rcboss1	Dark Passage:	ty2
Crystal Palace West:	rcboss2	Trainyards:	ty3
Outro:	kpcut7	Depot:	ty4
Steeltown:	steel1	The Picnic:	kpcut4



MEJOR INCLUSO QUE MICHAEL JORDAN

NBA LIVE 2000

Comentado en Micromanía número 61
PUNTUACIÓN: 97

«NBA Live 2000» es uno de los títulos deportivos más brillantes del momento referidos al baloncesto. Cuenta con una actualizada plantilla de jugadores que podemos reconocer perfectamente en el campo gracias a lo magníficamente reproducidos que están sus rostros y tipos de la presente temporada.

Aparte, nos permite jugar con Michael Jordan uno de los mejores deportistas –sino el mejor– de todos los tiempos. Los movimientos y el control están también a la altura de la estrella, si no más alto.

En el menú principal, introduce el siguiente código para activar la correspondiente función. Si lo has introducido correctamente oirás un sonido.

REDROVER: Mates bestiales.

NUEVAS MISIONES, NUEVOS CÓDIGOS

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

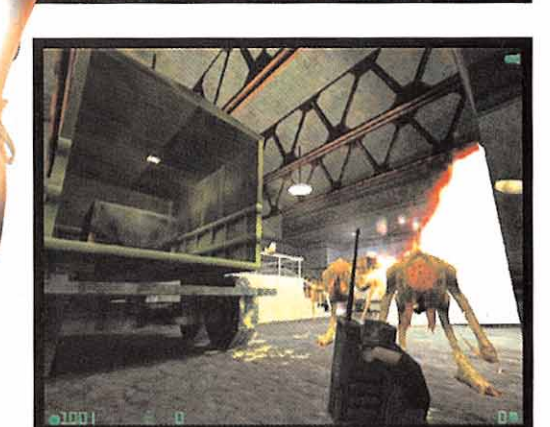
Comentado en Micromanía número 61
PUNTUACIÓN: 91

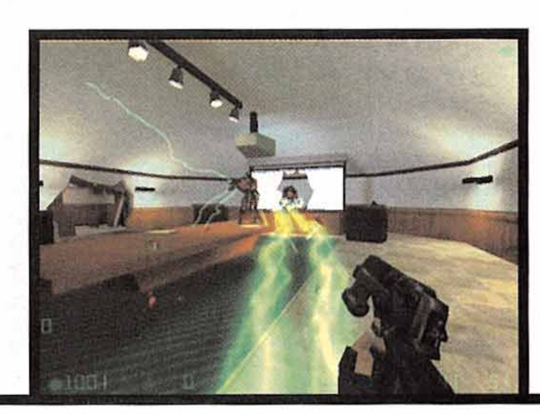
Uno de los marines de «Half-Life» original es ahora el protagonista de este programa. «Opposing Force» tiene un motor gráfico sensacional, una acción y nivel de interacción fabulosos. Aunque requiere el título original para su instalación, representa otro juego en sí mismo, aumentando ampliamente sus opciones y proporcionando nuevamente un guión de los mejores del género.

Pero si lo que quieres es que todo sea un poco más fácil, sólo tienes que seguir las instrucciones que seguidamente te damos. Para poder activar los trucos, hay que arrancar el juego con la siguiente línea de comado: "hl.exe -dev -console -game gearbox". Ahora podrás tener acceso a los siguientes trucos, con las correspondientes ventajas asociadas:

IMPULSE 101: Todas las armas y la munición.
/GOD: Modo dios.
/NOCLIP: Para atravesar las paredes, volar...
/MAP xxx: Te lleva al mapa xxx.
/GIVE WEAPON xxx: Te da el arma xxx.
/GIVE xxx: Te da el objeto xxx.

Nombre de las armas	Mapas de entrenamiento	Mapas de juego normal		
grapple	ofbooto	of0a0	of2a5	of4a5
knife	ofboot1	of1a1	of2a5b	of5a1
pipewrench	ofboot2	of1a2	of3a1	of5a2
eagle	ofboot2	of1a3	of3a1b	of5a3
m249	ofboot3	of1a4	of3a2	of5a4
sniperrifle	ofboot4	of1a4b	of3a3	of6a1
displacer		of1a5	of3a4	of6a2
shockrifle		of1a5b	of3a5	of6a3
sporelauncher		of2a1	of3a6	of6a4
		of2a1b	of4a1	of6a4b
		of2a2	of4a2	0f6a5
		of2a3	of4a3	of7a0
		of2a4	of4a4	









JUEGOS De rol

OBJETOS, COMPAÑEROS Y TRANSPORTE

FALLOUT 2

Comentado en Micromanía número 50
PUNTUACIÓN: 86

Dentro de «Fallout 2», hay ciertos aspecto que se suelen pasar por alto, quizá por considerarlos obvios. Aunque nosotros hemos pensado que seguro que los aventureros de este peculiar juego agradecerán los consejos que seguidamente damos, datos que nos ayudarán a terminar con buen éxito la aventura, y que no son para pasar por alto.

Objetos de utilidad: Conviene explorar concienzudamente todos los locales que encontremos, metiendo la nariz en todo tipo de mobiliario. Entre los objetos más útiles no dejéis de coger los siguientes libros: revista Guns & Ammo, revista Scout, libro de First Aid; libro de Repair Electronics; libro de Medicina. Todos ellos, al utilizarlos, incrementan nuestras habilidades.

Compañeros de viaje: no abundan los candidatos a unirse a nuestra búsqueda, pero sí algunos tipos de interés. Lo primero a saber es que el número de compañeros que se unan a nosotros simultáneamente depende directamente de nuestro carisma. Si este atributo es alto, podemos conseguir hasta cuatro compañeros.
De entre los ciudadanos candidatos, uno de los mejores es Sulik, un indígena. Su fuerte es el combate cuerpo a cuerpo. Pero ya veréis que este es el mejor tipo de combate cuando toca enfrentarse con gente muy protegida. Sulik se encuentra en Klamath, prisionero de la esposa de Smiley. Ésta sólo le dará la libertad si rescatas a su marido de las cuevas tóxicas.

Transporte: el medio de transporte más rápido y seguro –lo que es importante conforme avanzas en el juego– es el automóvil. Hay uno en The Den, propiedad del mecánico Smitty, que te lo arreglará y venderá por la módica cantidad de 2000 $. Las piezas de repuesto que necesitas son un controlador, que se puede encontrar en Gecko, y un regulador (en Klamath). Este último mejora el rendimiento del coche, aunque no es imprescindible.
El combustible son baterías de fuel, que también se usan como munición de determinadas armas.





CÓDIGOS Y LECCIONES VARIAS

BALDUR'S GATE

Comentado en Micromanía número 49
PUNTUACIÓN: 93

Para poder disfrutar de este fascinante programa de Black Isle e Interplay, primero debes seguir unos consejos que te damos a continuación, y si aún así no tienes bastante, prueba a ver con los códigos, a ver si así terminas tu aventura.

Creación del personaje: «Baldur's Gate» tiene un límite máximo a los puntos de experiencia que puede conseguir cada héroe. Esto se ha de tener en cuenta antes de escoger un personaje multiclase que, consecuentemente, sólo podrá obtener la mitad de nivel en cada clase que uno que de una sola clase. Durante el desarrollo de la aventura se sube unas 8 veces de nivel, siendo en estas ocasiones cuando se incrementan los puntos de vida. Como son pocas veces, conviene llevar un buen número de estos desde el comienzo, por lo que habrá que inclinarse por personajes con esta cualidad. Además, es muy recomendable que posean poderes de curación, por idénticas razones.

Reclutamiento de personajes: La Costa de la Espada contiene numerosos candidatos a tu grupo. Como su experiencia de partida depende de la que tienen los demás integrantes del grupo en el momento de unirse, cuanto más nivel tengas cuando se te una, con más nivel partirá él. Por ello, no necesariamente conviene que se te unan la primera vez que los encuentres.
No conviene que convivan en el mismo grupo seres de alineamientos opuestos, pues esto puede dar lugar a rencillas internas que afloran en el momento más inoportuno, como en un combate contra una veintena de enemigos. No obstante, los de alineamiento contrario al tuyo los puedes usar transitoriamente hasta encontrar uno que te venga mejor, pero sin tendencia a mantenerlos.
Muchos de los posibles compañeros vienen por parejas, y necesitarás dos huecos para que se te unan, aunque sólo te interese la compañía de uno de ellos; si echas a uno se irá también el otro.

Exploración del territorio: La Costa de la Espada está estructurada en unos cincuenta territorios exteriores, listos para nuestra exploración. Al entrar a una zona, comienza a explorar con el ladrón del grupo, ocultándolo entre las sombras. Con él, trata de recorrer todo el territorio, identificando la localización y número de los enemigos, y su cualidad de fijos o aleatorios (con aquéllos se suele poder hablar). Si consigues explorar así toda la zona, vuelve con el grupo, y trata de salir por todos los flancos de la misma, sin llegar a salir de verdad, de forma que las áreas colindantes aparezcan en el mapa. De esta forma, si más tarde quieres ir a alguna de ellas, ya no tendrás que pasar por el área explorada y te ahorrarás encuentros con los enemigos aleatorios.

Tratamiento de los enemigos: Hay dos tipos, los enemigos fijos –están relacionados con la historia– y los aleatorios –que varían cada vez que vuelves a la zona o recargas la partida, reapareciendo–. Los primeros suelen ser más difíciles y exigen una estrategia de combate; los segundos aparecen en número pequeño la primera vez que entras a la zona, pero en posteriores ocasiones se hacen más numerosos y fuertes.
De entre todos los enemigos, es especialmente recomendable evitar a los lobos, pues son muy difíciles de matar y dan poca experiencia.
Respecto a los magos hostiles, que son tal vez los enemigos más peligrosos, hay que saber que tienen un número de hechizos limitado, siete como mucho, una vez gastados los cuales se quedan bastante indefensos.
Si quieres tener acceso a los códigos, edita el fichero "Baldur.ini" que está en el directorio del juego añadiendo la línea "Cheats=1" debajo de la línea de opciones de juego. Una vez estés en el juego, presiona [Ctrl] + [Tab] para mostrar la consola y escribe los siguientes códigos para poder acceder a las ventajas asociadas, y pulsa luego enter, diferenciando entre mayúsculas y minúsculas, pulsando de nuevo [Ctrl] + [Tab] para cerrar la consola:
Añadir 500 de oro al inventario: **Cheats:Midas();**
Hace aparecer un Drizzt amigable: **Cheats:DrizztDefends();**
Hace aparecer un Drizzt hostil: **Cheats:DrizztAttacks();**
Invocar a 10 pollos berzerker: **Cheats:TheGreatGonzo();**
Se crea el hechizo de matar a una vaca si está cerca: **Cheats:CowKill();**
Muestra el mapa al completo: **Cheats:ExploreArea();**
Añade el pergamino de Piedra Carne, cinco pociones de salud y cinco antídotos: **Cheats:FirstAid();**
Te lleva a un sitio abierto si estás atascado: **Cheats:Hans();**

Las GUÍAS TOTALES para tus juegos favoritos

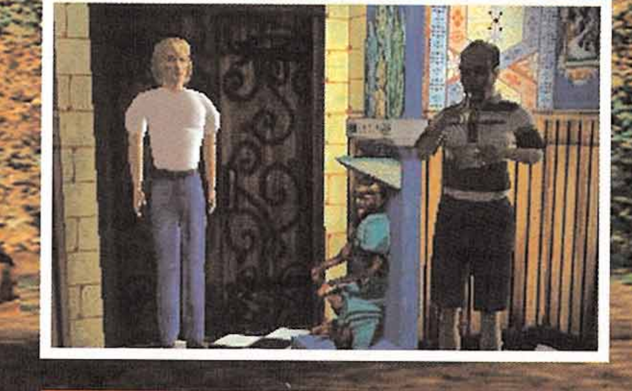


Soluciones Completas para los 11 mejores juegos del año.

A la venta a partir del 4 de Febrero

Gabriel Knight III

No temáis, simples mortales. No os dejéis aterrorizar por las fuerzas de lo incomprensible, que persiguen la aniquilación de la raza humana. Muchos son los peligros, numerosas las criaturas de lo desconocido, en múltiples reencarnaciones. Nada debe asustaros mientras el linaje conocido con el nombre de "Schattenjäger", los Cazadores de Sombras, siga protegiendo al mundo del Maligno.



Misterio en el corazón de Francia

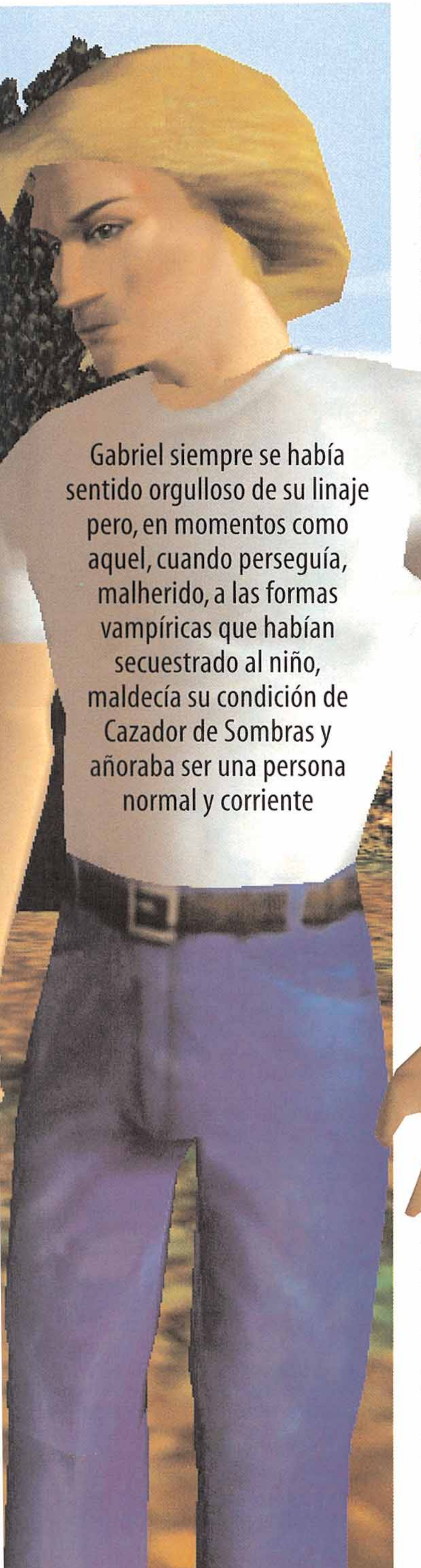
ALGUNAS CONSIDERACIONES GENERALES

«Gabriel Knight III» no es un juego lineal. Muy al contrario, existen varias subtramas y docenas de acciones que no son necesarias para completar el juego, especialmente las que hacen referencia al espionaje de los distintos personajes y la recolección de pistas.

La aventura está dividida en tres días, que a su vez están formados por varios bloques temporales, en donde se manejan a los dos protagonistas, Gabriel y Grace. El tiempo no corre hasta que no se resuelven determinados puzzles. En ese momento, suena el segundero de un reloj y los personajes secundarios realizan nuevos movimientos, que conviene investigar.

Muchas de las acciones citadas en esta solución pueden realizarse en otro orden. Algunas, incluso, pueden llevarse a cabo en bloques temporales diferentes, por lo que no hace falta seguir al pie de la letra las indicaciones aquí comentadas, salvo cuando se está atascado. Igualmente, muchos de los acertijos y puzzles se resuelven de varias formas diferentes.

Si se siguen las indicaciones de la solución pero el salto temporal no se produce, entonces hay examinar todos los objetos importantes, utilizar con ellos el icono "Pensar" para obtener nuevas pistas, y agotar todas las opciones de los diálogos en las conversaciones, pues muchas de las claves obtenidas al hablar son las que desencadenan todo el proceso.



Gabriel siempre se había sentido orgulloso de su linaje pero, en momentos como aquel, cuando perseguía, malherido, a las formas vampíricas que habían secuestrado al niño, maldecía su condición de Cazador de Sombras y añoraba ser una persona normal y corriente

"¿Por qué, oh, por qué ha recaído sobre mí semejante maldición?", se repetía a sí mismo el librero Gabriel Knight, mientras corría detrás de unas sombras, en la estación de Rennes-le-Chateau. El chichón en la cabeza crecía por momentos y la vista comenzaba a nublársele. Pronto caería desmayado.

No había visto las formas amenazantes que habían secuestrado al hijo del Príncipe de Escocia; tampoco a la figura nebulosa que lo había golpeado en la cabeza. Pero los había sentido. Ese era uno de los poderes de los "Schattenjäger", transmitido de padres a hijos. Podía sentir, como un escalofrío en la piel, cuando una presencia sobrenatural rondaba por los alrededores.

Gabriel siempre se había sentido orgulloso de su linaje pero, en momentos como aquel, cuando perseguía, malherido, a las formas vampíricas que habían secuestrado al niño, maldecía su condición de Cazador de Sombras, y añoraba ser una persona normal y corriente. Pronto cayó en la cuenta de que nunca podría alcanzar a los secuestradores. Extenuado, llamó a un taxi y alquiló una habitación en el único hotel del pequeño pueblecito francés Rennes-le-Chateau. Necesitaba dormir durante algunas horas. La luz del sol disiparía la espesa niebla que ofuscaba su mente.

DÍA 1

Las cosas no podían haber comenzado peor para Gabriel Knight. Había perdido la pista de los delincuentes, estaba en una villa perdida del sur de Francia, y le dolía terriblemente la cabeza. No sabía si aquel dolor provenía del golpe traicionero recibido en el tren, o de la necesidad de comunicar al Príncipe la desaparición de su hijo.

Pero Gabriel no era un hombre dubitativo; con la determinación propia de un "Schattenjäger", se levantó de la cama y se dispuso a explorar detenidamente el lugar donde se encontraba. Cualquier pequeña pista podía ser vital para descubrir el paradero del niño.

10:00 AM - 12:00 PM

Gabriel se registró los bolsillos. Llevaba un puñal de "Schattenjäger", un pasaporte, una libreta, una grabadora, el teléfono del Príncipe y su querido amuleto antifantasmas. No estaba seguro de que aquellos utensilios pudieran servirle para cumplir su misión, pero siempre había confiado en su instinto.

Lo primero que hizo fue registrar concienzudamente su habitación. Añadió a su inventario un trozo de cinta adhesiva y una percha, escondidas en el armario.

Con paso decidido, salió de su cuarto y bajó las escaleras hasta el vestíbulo principal. Allí leyó el libro de registro; Buchelli era el único que había llegado después de él. Tuvo la oportunidad de conocer a los primeros huéspedes: Emilio Baza, un enigmático español, y Jean, el recepcionista diurno. Mantuvo una larga charla con ellos, y así aprendió las primeras cosas sobre el resto de huéspedes. Al parecer, el pueblo acababa de ser invadido por un autobús de turistas, que habían roto la tranquilidad del lugar. Todos habían venido atraídos por la leyenda del párroco local, que aseguraba haber descubierto el secreto de los Templarios, según unos, o el de un supuesto hijo de Jesucristo, según otros. Esto dificultaba las cosas, pues seguramente encontraría un buen puñado de aficionados a la busqueda de tesoros husmeando en los lugares indebidos.

Algo molesto por el devenir de los acontecimientos, Gabriel recogió un caramelo del cuenco y esperó a que Jean abandonase su mesa. Entonces se apropió del rotulador negro. En una de las salas más alejadas del vestíbulo, cerca de las escaleras, Gabe descubrió el coqueto restaurante del lugar. Su sorpresa no pudo ser mayor cuando allí encontró a su viajo amigo, Mosely, un policía de Nueva Orleans, su ciudad natal. Mosely también ejercía de distraido turista, pero había algo en su mirada que delataba un interés mayor que el simple deleite por la cocina gala.

Intrigado, Gabriel se despidió de él y pensó en llamar al Príncipe James. Tenía que comunicarle la desaparición del bebé. Por suerte, había una cabina telefónica detrás de unas cortinas, en el propio vestíbulo. Knight extrajo del inventario la tarjeta de negocios de su cliente y la utilizó en el teléfono. El príncipe iba a enviar a sus propios investigadores para encontrar a su hijo, pero Gabriel tenía bien claro que él no iba a desistir en el empeño. Le llamó la atención el extraño sujeto que conversaba en la cabina contigua. Examinó sus sandalias y escuchó la conversación. Cualquier hecho fortuito podía convertirse en una importante pista.

EL PRIMER PASEO

Necesitaba tomar un poco de aire fresco. Abandonó el hotel y se dispuso a explorar la pequeña villa. En la entrada del mismo, al lado de una furgoneta, descansaba su conductora, Madeline Buthane. Gabriel la interrogó disimuladamente para obtener el mayor número de pistas sobre los turistas que había traído hasta Rennes-le-Chateau. Así, supo que Buchelli y Emilio Baza eran los únicos que habían llegado al pueblo por su cuenta. Sumando a este dato las referencias del registro, los convertía en los primeros sospechosos del secuestro del niño. Precisamente, Baza acababa de salir del hotel y tomaba el fresco en un banco. Cuando Gabriel se acercó, se marchó sin decir palabra. Observó sus sandalias y así supo que se trataba del hombre que le había espiado en la cabina telefónica.

El pueblo no parecía demasiado grande, pero sus casas escondían oscuros secretos. La carretera de la izquierda llevaba hasta una pequeña plaza adornada con una fuente. A su izquierda, se erigía la librería local, cerrada por reformas. A través del cristal, Gabe vio un libro sobre el Santo Grial. Ese era el nombre que había oído a los secuestradores. ¿Qué relación tenía el Santo Grial con Rennes-le-Chateau?

Desde la fuente partía otra calle que terminaba directamente en el museo local. Subió las escaleras y se dispuso a recopilar las primeras pistas. Allí pudo hablar con Madame Girald, la encargada, que le comentó, gustosa, todas sus teorías sobre el Santo Grial y su relación con los manuscritos que el párroco del lugar había descubierto el siglo pasado.

Ya en el interior del museo, examinó los distintos paneles explicativos y los numerosos cuadros, y escuchó furtivamente la conversación entre las dos mujeres, Estelle Stiles y Lady Lily Howard, situándose al otro lado del enorme cartel y seleccionando el verbo correcto al pinchar sobre la pareja. Discutían sobre el significado egipcio de los símbolos allí expuestos. Después mantuvo una conversación con ambas damas y salió del museo, no sin antes echar un vistazo a las postales turísticas y a la caja de objetos perdidos, en cuyo interior reposaba una gorra roja. Inquieto por todo lo que había escuchado, regresó al hotel. La búsqueda iba a ser mucho más complicada de lo que parecía.

12:00 PM - 2:00 PM

Cada vez estaba más claro que los secuestradores se habían ocultado entre los habitantes del pueblo o los turistas recién ►



Observó durante unos minutos la carretera desde el aparcamiento, hasta que vio pasar a John Wilkes. Lo siguió hasta un nuevo lugar llamado L'Ermitage

Emilio Baza y las dos mujeres del museo habían decidido intercambiar sus habitaciones. ¿Cuál era la razón oculta de este traslado?

llegados. Gabriel debía interrogar solapadamente a todos ellos y descubrir las pistas necesarias para separar a los inocentes de los sospechosos.

En el comedor, el Cazador de Sombras conoció a otro personaje: el australiano John Wilkes. Coqueteaba descaradamente con Madeline, mientras se jactaba de que iba a encontrar el tesoro. Gabriel charló hasta agotar todas las preguntas con ambos personajes. Antes de abandonar el lugar, "confiscó" un poco de jarabe de arce del buffet. Tuvo la suerte de escuchar otra sospechosa conversación en el piso superior; Emilio Baza y las dos mujeres del museo habían decidido intercambiar sus habitaciones. ¿Cuál era la razón oculta de este traslado?

Mientras cavilaba sobre la posible implicación de Emilio, decidió visitar la famosa iglesia de María Magdalena, origen de toda la leyenda. Para llegar hasta ella, Gabe debía tomar la bifurcación de la derecha, desde la puerta del hotel. En su interior conoció al reverendo Arnaud y al famoso Buchelli. No dudó en hablar largamente con ellos; descubrió la existencia de un experto en caballeros Templarios llamado Larry Chester, así como la gran devoción que los habitantes de la zona sentían por María Magdalena.

NOTA: *Para terminar correctamente este bloque temporal, es necesario agotar todas las opciones de los diálogos y examinar TODOS los cuadros y estatuas de la iglesia.*

Entre las obras de arte y las curiosidades del recinto, a Knight le llamó la atención un cuadro a la izquierda de la puerta de entrada, situado sobre una repisa con una escultura satánica. Trazó una línea roja que unía las manos de los cuatro ángeles, y descubrió que formaban un cuadrado ladeado. Curioso.

De vuelta al hotel, Gabriel encontró en el comedor a Buchelli, Estelle y Lady Howard. Puesto que estaba buscando a Mosely, abandonó el lugar y subió a su habitación. Tal como le había comentado en su anterior charla, era la número 33.

Los dos viejos conocidos comenzaron a hablar animadamente. Mientras Mosely respondía a todas las preguntas que Gabriel le formulaba –menos las que estaban relacionadas con el tesoro–, el librero podía escuchar un extraño ruido que provenía de la puerta. En medio de la conversación se dirigió a la cerradura y observó lo que ocurría al otro lado.

NOTA: *Para llevar a cabo esta acción, es necesario desactivar la opción "Cámara Cimematográfica" del menú de opciones y mover la cámara hasta la cerradura; Gabriel se levantará y se encaminará hacia el picaporte.*

Abrió la puerta de golpe. Emilio Baza estaba espiando con un vaso de cristal, que dejó en la mesa cercana. Cuando terminó la charla con Mosely, Gabe recogió el vaso y salió al exterior, a dar un paseo. Emilio se había convertido en el principal sospechoso del secuestro.

2:00 PM – 4:00 PM

Todas las pistas acumuladas le obligaban a abandonar el pueblo, y explorar los alrededores. Necesitaba un vehículo, pero no disponía de ninguno. La pequeña motocicleta que pasó por la carretera cercana le dio la solución.

La tienda de alquiler de ciclomotores se encontraba en la plaza de la fuente. Por desgracia, el comerciante le pidió el pasaporte y le comunicó que todas las motos estaban reservadas por los turistas; tendría que encontrar la forma de disfrazarse para hacerse pasar por otro cliente. Mosely fue el elegido.

Se encaminó a la parte trasera de la iglesia, donde reposaba el cementerio, la casa y la sacristía del reverendo. Desde la ventana de la parte de atrás pudo espiarle furtivamente. El padre Arnaud regaba alegremente sus plantas con ayuda de un pulverizador. Gabriel esperó a que el cura se introdujera en la casa y después cogió la botella. Continuó por el lateral exterior de la iglesia hasta que encontró un gato negro. Al acariciarlo, el animal se escurrió por un agujero. Puesto que su pelo podía servir para fabricar un bigote falso, colocó la cinta adhesiva en el agujero e intentó que el gato volviese a entrar en el mismo. Lamentablemente estaba demasiado alto, así que lo remojó con el pulverizador y obtuvo el ansiado pelo de gato. Después entró en el museo y recogió la gorra roja de la caja de objetos perdidos.

En el hotel mantuvo otra inquietante charla con Lady Howard. Subió las escaleras hasta la habitación de Mosely. Necesitaba su pasaporte, pero éste sólo estaba interesado en los caramelos, tal como Knight descubrió cuando le regaló el que llevaba. Eso le dio una idea: Bajó al vestíbulo, recogió otro caramelo y lo colocó en la mesa donde lucía el cuadro con la vista de un camino campestre. Después bajó hasta recepción y


El jarabe de arce puede utilizarse como eficaz sustituto del pegamento.

Es fácil descubrir quién es la jefa, y quién la secretaria...

Buchelli es un italiano que esconde su sotana en un cajón bien profundo de su habitación. ¿Qué oscuros secretos oculta?

apretó el botón de llamada de la habitación 33. Mosely salió de su cuarto, camino de las escaleras, pero cuando vio el caramelo se detuvo a saborearlo. Gabriel aprovechó la ocasión para deslizarse por el pasillo contrario a la habitación de su amigo, de manera que apareciese por detrás, y le quitó disimuladamente el pasaporte. Sin perder ni un segundo, se escurrió dentro de la habitación y también añadió a su inventario el abrigo de Mosely.

Ya tenía todo lo necesario para preparar el disfraz: mezcló el pelo de gato con el jarabe de arce –¡que asco!– para hacer un bigote; con el rotulador negro dibujó un mostacho en el pasaporte de su amigo. Después unió la gorra roja con el mencionado bigote postizo y el abrigo, para poder completar de este modo el engaño.

Ya en la tienda de alquiler, se colocó el disfraz y mintió al encargado. Rápidamente, devolvió las cosas prestadas y corrió a probar "su" flamante moto.

NOTA: *A partir de este momento, Gabriel puede utilizar la motocicleta para desplazarse por los alrededores, con ayuda de un mapa aéreo. Los puntos coloreados son los turistas del pueblo. Es muy importante vigilarlos para conocer lo que están tramando. Una de las funciones más útiles es el seguimiento de sospechosos. Basta con encontrar un lugar que muestre la carretera, por ejemplo, las áreas de aparcamiento, y esperar a que pase alguien. Al pinchar en el personaje y seleccionar la orden "Seguir", Knight se pegará a él y visitará nuevos lugares.*

EL MAPA LOCAL

Tras arrancar su impresionante Harley, Gabriel se dirigió a Chateau de Blanchefort. Aquí existía una montaña a la que podía escalar para descubrir nuevos parajes. En el punto más alto, sobre un mirador en ruinas, utilizó sus binoculares para espiar a los sospechosos. Con ayuda del "zoom" podía ver a los turistas haciendo cosas extrañas, como excavar, u observar como Buchelli también le estaba espiando a él utilizando el mismo procedimiento.

NOTA: *Si Gabriel realiza todas las opciones del bloque temporal pero no consigue pasar al siguiente, entonces puede ser necesario volver a este lugar y realizar una observación completa para descubrir las mencionadas maquinaciones de los personajes secundarios.*

Observó durante unos minutos la carretera desde el aparcamiento, hasta que vio pasar a John Wilkes. Lo siguió hasta un nuevo lugar llamado L'Ermitage. Lo primero que hizo fue utilizar su libreta con la placa de matrícula de la moto de Wilkes. Gabriel debía repetir esta operación con todas las motos que fuese encontrando. De esta forma, podría reconocer automáticamente quién estaba en el hotel y quién no, en misiones posteriores.

A continuación siguió el camino, hasta encontrar al australiano junto a una extraña máquina. Tras mucho insistir, Knight descubrió que servía para detectar movimientos sísmicos. Igualmente, supo que Wilkes no creía en el Santo Grial, pero sí en los tesoros enterrados por los romanos.

Sin nada más que decir, regresó al aparcamiento y decidió buscar a la organizadora del tour turístico, Madeline Buthane. Esperó a que pasase con su furgoneta y la siguió hasta un paraje conocido con el nombre de Coume-Sourde. La mujer buscaba lugares misteriosos para la excursión del día siguiente.

Ahora que disponía de un flamante vehículo, Gabriel podía regresar a la estación de Couiza. Aparcó en la entrada y buscó el taxi que lo había trasladado al hotel. El taxista parecía haber visto vagamente a los secuestradores pero, no tenía muchas ganas de hablar, así que Gabriel tuvo que pagarle algo de dinero para obtener toda la información. Los secuestradores, con el niño escondido en un baúl, se habían marchado en un sedán negro.

Ya en el interior de la estación habló con Merci, la vendedora de billetes, y estudió el tablón de salidas y llegadas de trenes. Le llamó la atención la inexistencia de un tren directo desde Nápoles, por lo que Buchelli no podía haber llegado en él, tal como le había dicho en su conversación en la iglesia. De nuevo, aumentaban las sospechas sobre este enigmático italiano que, junto con Emilio Baza, se habían convertido en los principales sospechosos del secuestro.

Sin nada mejor que hacer, recogió un papel cerca de un cenicero caído –un simple chiste– y regresó al valle.

4:00 PM – 6:00 PM

Tras un largo paseo en moto divisó a Mosely en L'Homme Mort, así que se paró allí un rato. Charló con él, justo después de observar cómo manejaba una pequeña máquina de bolsillo, y no pudo evitar una risita maliciosa cuando, al apuntar la matrícula de su moto en la libreta, se dio cuenta de que se trataba de la vieja chatarra que Gabriel se había negado a alquilar horas antes.

El Cazador de Sombras pasó los siguientes minutos visitando a Madeline en Coume-Sourde, pero no sacó nada en claro, así que regresó al mirador de Blanchefort, donde observó cómo Emilio Baza tomaba plácidamente el sol. También aprovechó para espiar con los prismáticos. Al explorar la zona inferior del paisaje –utilizando la flecha de abajo del visor– pudo observar la discusión entre Mosely y Madeline, en L'Homme Mort. Ambos parecían estar buscando algo, y ambos utilizaban el mismo artilugio portátil que Gabriel había visto en su cháchara con Mosely.

Uno de los pocos lugares que le quedaba por visitar era Roque Negre, accesible desde el aparcamiento de Blanchefort. Se dirigió hacia allí, no sin antes apuntar la matrícula de la moto de Emilio. En el nuevo paraje volvió a encontrarse con John Wilkes, muy ocupado con su extraña máquina.

La moto se estaba quedando sin gasolina, así que Knight decidió hacer una última visita: la casa del erudito Larry Chester. El hombre le contó todo lo que sabía sobre los Templarios. Cansado de tanto viaje, regresó al hotel. Llevaba casi un día en Rennes-le-Chateau, y no había descubierto nada.

NOTA: *En este bloque temporal también se pueden realizar otras acciones, como seguir a la pareja de damas, Lady Howard y Estelle –sólo dan vueltas por el lugar–, pero no es necesario para avanzar en el juego.*


La iglesia de Rennes le Chateau ha sido reconstruida en numerosas ocasiones.

Mosely es un detective, amigo de Gabriel. Su implicación en la trama es un misterio.

6:00 PM – 22:00 PM

En la entrada del hotel un coche verde certificaba la llegada de los investigadores del príncipe James y la propia Grace Nakimura, colaboradora de Gabriel. Los escoceses pagaron los honorarios a Knight y lo apartaron del caso. De sus palabras se deducía que el príncipe sabía algo relacionado con el Santo Grial, pero no estaban dispuestos a hablar.

Mientras Grace terminaba de configurar el ordenador SIDNEY, el Cazador de Sombras decidió seguir a la pareja de investigadores. Ahora que había descubierto tantos trapos sucios, no pensaba abandonar el misterio.

Persiguió a los dos hombres, a una distancia segura, hasta el cementerio de la iglesia. Se escondió detrás de la lápida de la gran tumba situada frente a la casa del cura y observó, asombrado, como los dos matones zarandeaban al párroco. Acusaban a "La Orden" –cualquier cosa que fuese eso– de secuestrar al niño, y aseguraban que romperían las negociaciones si no lo liberaban. El padre Arnaud negó todas las acusaciones. Knight esperó a que se marcharan los matones, abrió la ventana de la sacristía, y colocó en el alféizar la grabadora para registrar la posterior conversación telefónica del padre Arnaud. No entendía lo que decía, pues hablaba en francés, pero eso no sería un problema para Grace.

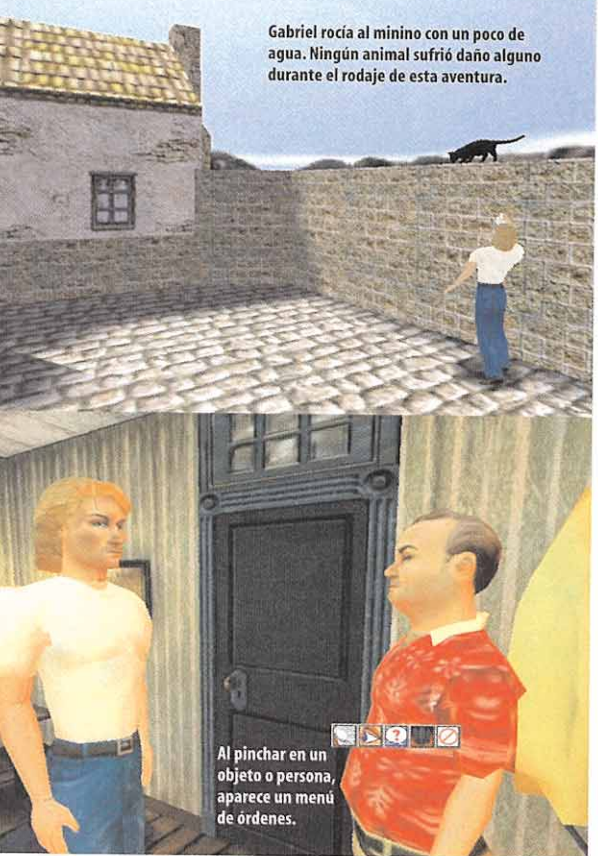
Preocupado por lo que había visto, Gabriel regresó hasta el hotel y habló con Simone -la recepcionista del turno de noche–, Wilkes y Buchelli.

Puesto que Grace estaba dándose una ducha, se entretuvo utilizando el vaso de cristal en las puertas de los huéspedes. Con ►


Villa Bethania se alza, inquietante, en la plaza del pueblo.

El cementerio es un lugar tranquilo y melancólico. Al menos, de día.

Existen decenas de objetos a utilizar. Todos tienen una aplicación práctica.


Gabriel rocía al minino con un poco de agua. Ningún animal sufrió daño alguno durante el rodaje de esta aventura.

Al pinchar en un objeto o persona, aparece un menú de órdenes.

este viejo truco podía saber quién estaba en su cuarto. Sorprendentemente, todo el grupo parecía descansar en el hotel.

Quedaba un cabo suelto: los hombres del príncipe James. Tras hablar con el párroco se habían marchado en su coche. ¿Dónde estaban? Sólo había una forma de averiguarlo: Gabriel cogió su moto y se adentró en el valle. Aparcó en Blanchefort y esperó hasta que pasó el coche. Sólo tuvo que seguirlo con la orden correspondiente del menú hasta... la casa del profesor Larry Chester. Curioso. Si el príncipe tenía alguna relación con el Santo Grial, Larry era el más indicado para reunirse con ellos.

Gabe podía llegar directamente a la casa de Larry desde el mapa, pero entonces sería descubierto. En vez de eso, prefirió dirigirse a Blanchefort y buscar el camino lateral que llevaba directamente al lugar de la misteriosa reunión –el tejado de la casa de Larry se vislumbra desde la mitad de la senda que sube al mirador–.

Knight debía espiar sin ser visto, así que se escondió detrás de un árbol. Enseguida le llamó la atención el extraño saludo que utilizaron los escoceses para presentarse. Sin duda, se trataba de una especie de contraseña. No dudó en memorizarla: pulgar, meñique, mano, pulgar interior, y puño.

Con esta información en su poder, buscó un lugar tranquilo para meditar: Rennes les Bains.

UNA CERVEZA HELADA

Esperaba tomarse una reconfortante bebida en el "pub" de la zona, pero ni siquiera allí los problemas dejaban de acosarle: en la entrada, estaba aparcada la moto de John Wilkes. En el interior, el australiano y el italiano, Buchelli, parecían estar pasándoselo bien. Gabriel intercambió unas frases de cortesía y se marchó del lugar después de apuntar la matrícula de la moto de Buchelli. Regresó al hotel. En el aparcamiento de motos reposaba el sidecar azul de Lady Howard. Aprovechó la ocasión para apuntar su matrícula.

NOTA: *Gabriel sólo puede realizar esta última acción si, en algún bloque temporal anterior, ha seguido a Lady Howard. Si no es ese el caso, no sabrá de quién es la moto, pero podrá averiguarlo posteriormente.*

En el comedor estaban todas las mujeres de la expedición; Madeline no tenía muchas ganas de hablar con la artista y su secretaria, pues fingió que había quedado con Gabriel. Pero el Cazador de Sombras se portó como un chico malo y negó tal cosa. Mientras tanto, Emilio holgazaneaba en el vestíbulo. En la habitación de Knight, Grace y Mosely charlaban amigablemente. Gabriel les comentó el extraño comportamiento de los hombres del príncipe y el curioso saludo. Mosely insistió en aprenderlo, así que Gabriel repitió los movimientos, en el orden adecuado. El policía le confesó que se trataba del saludo secreto de los Masones. Cada vez más preocupados por lo que estaba ocurriendo, todos se fueron a dormir.

DÍA 2

Las horas de sueño habían sido reparadoras, pero el trabajo sucio del día anterior todavía hacía mella en el bueno de Gabriel Knight. Había llegado el momento de que Grace Nakimura tomara el relevo. Experta investigadora, ella se encargaría de utilizar sus deducciones razonadas y sus métodos policiales, con ayuda de su inseparable ordenador SIDNEY, para aportar un poco de claridad científica a tantos misterios.

7:00 AM – 10:00 AM

Nada más despertarse, Grace recogió un kit de huellas de la mesilla y activó el ordenador portátil. Tal como le había pedido Gabriel la noche anterior, comenzó a buscar información sobre los vampiros, el Santo Grial, los templarios y los masones. También leyó los e-mails de su madre y de sus pretendientes.

Cuando recopiló todo lo que necesitaba, salió de la habitación. En el suelo, al lado de la puerta... ¡estaba el libro del Santo Grial que Gabriel había visto en el escaparate de la librería! Grace utilizó el kit de huellas para descubrir quién lo había dejado allí. No había ninguna. Extrajo el poema y lo dejó en la mesa de la habitación.

NOTA: *Para utilizar el kit, una vez usado en el objeto a examinar, se debe frotar el pincel en el polvo negro; después, extender el pincel por el objeto a examinar, manteniendo pulsado en botón del ratón, como si se estuviese pintando una pared. Si al cabo de varias pasadas no aparecen huellas, entonces Gabriel o Grace realizan un comentario y el proceso termina. Si aparece alguna huella, se utiliza el celofán para extraerla y se almacena en el papel de la izquierda, para un posterior análisis con SIDNEY.*

LA EXCURSIÓN

Ya en el vestíbulo del hotel, Grace se presentó a todo el mundo. Conoció a Jean, Madeline y Emilio.

El inevitable paseo por el pueblo terminó en Tour Magdala, una enorme torre situada a la izquierda de la plaza, más allá del lujoso edificio con las puertas cerradas. Subió a lo alto de la atalaya por medio de una escalera en espiral. Allí encontró al reverendo Arnaud, observando el paisaje con unos prismáticos. El párroco también se había apuntado a la excursión, pues le gustaba observar los pájaros.

De vuelta al hotel, corrió a avisar a Mosely y, ya en el comedor, el grupo se preparó para realizar la excursión turística planeada por Madeline Buthane. Al contrario que Gabriel, Grace estaba muy interesada en participar en ella.

La primera parada tuvo lugar en un paraje conocido con el nombre de Poussin's Tomb, representado en un misterioso cuadro que Sauniere copió del Louvre. Después de que Madeline explicó a los turistas las características del lugar, todos pudieron dar una vuelta y tomar fotografías.

A Grace le llamó la atención el extraño comportamiento de Emilio, que había dibujado una palabra en el suelo, "SUM". No dudó en sacar su cuaderno de campo del bolsillo para apuntarla.

Cuando todo el mundo se dio por satisfecho, emprendieron nuevo camino hacia el mirador de Blanchefort, un antiguo templo de los Templarios relacionado con varias teorías geométricas. Grace escuchó las conversaciones de John Wilkes y Madeline, así como la de Lady Howard y Estelle, simplemente acercándose a ellos. Las dos mujeres parecían discutir sobre una especie de manuscrito llamado "Le Serpent Rouge", y pronto todo el grupo se interesó por ello.

Nakimura no dudó en preguntar sobre este término y sobre el tesoro a todos los participantes de la excursión. Después intercambió impresiones con Mosely. No había ninguna duda... ¡Gabriel se estaba perdiendo algo interesante!

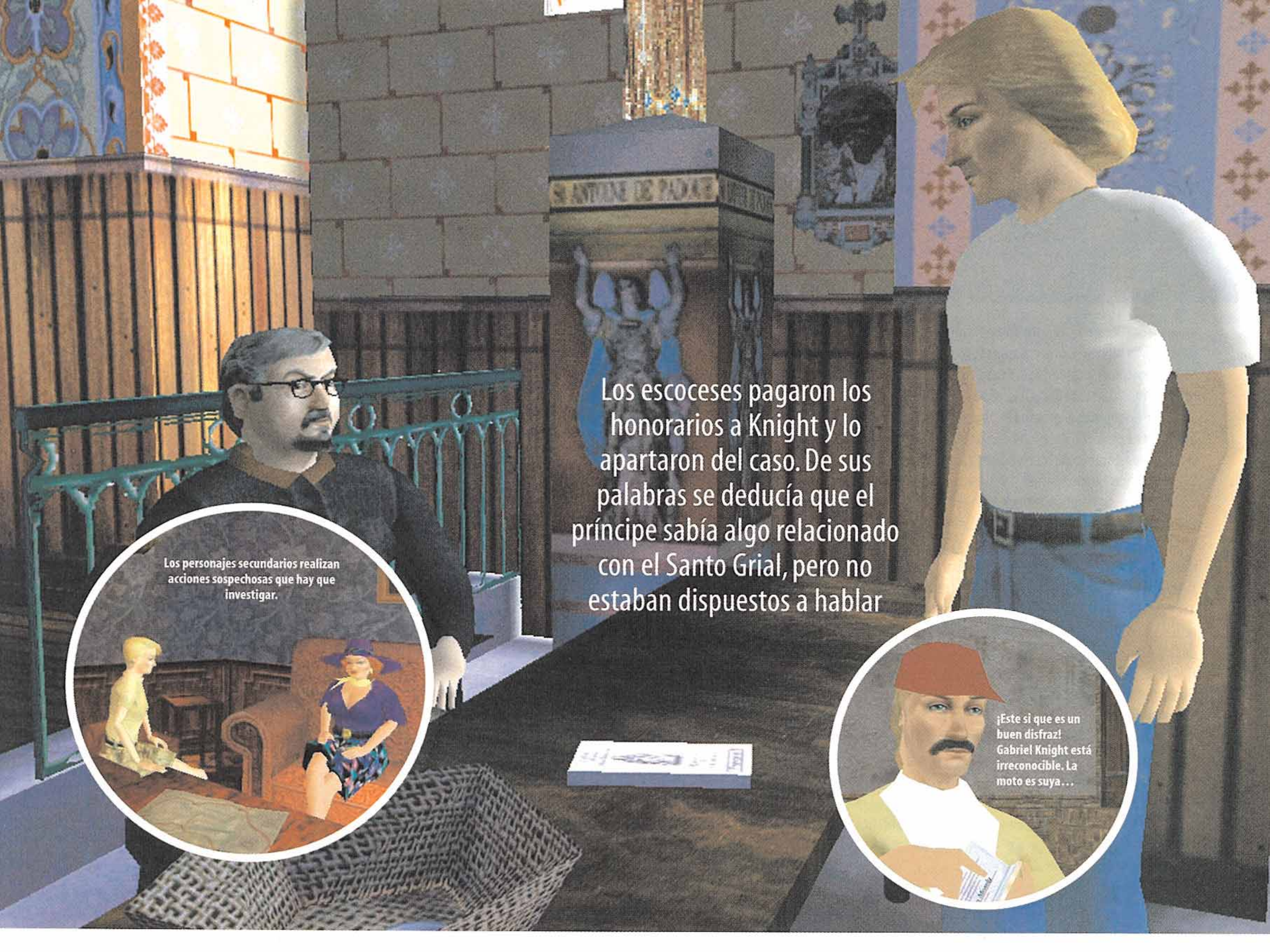
10:00 AM –12:00 PM

El bueno de Knight estaba prácticamente sólo en el hotel, pero pronto se encargaría de convertir una mañana aburrida en otra productiva. Puesto que todos estaban de excursión... ¡podía registrar tranquilamente sus habitaciones! El único problema era Roxanne, la sirvienta, que deambulaba por el lugar, haciendo la limpieza.

Tras despertase de una extraña pesadilla, recogió el poema y el kit de huellas. Abrió el montacargas de la pared y dejó quitado el cerrojo.

Fuera de la habitación, en el pasillo, Roxanne acababa de limpiar la cueva de Mosely y se disponía a hacer lo mismo con la de Emilio. Gabriel dedicó unos minutos a estudiar el proceso de limpieza. En primer lugar, la sirvienta colocaba el carrito en la puerta y hacía la cama. Después, movía el carrito para recoger los botes de limpieza del baño. Ese era el momento ideal para entrar. Gabriel debía registrar los cuartos rápidamente pues, si era descubierto dos veces, Roxanne trabaría la puerta con el carrito, y no podría entrar en ninguna más.

Comenzó en la habitación de Emilio. Allí quitó el cierre del montacargas. En las estancias de Madeline y de Lady Howard se introdujo en el balcón y esperó a que Roxanne saliese. Entonces quitó el cerrojo de las puertas para poder tener la



Los personajes secundarios realizan acciones sospechosas que hay que investigar.

¡Este sí que es un buen disfraz! Gabriel Knight está irreconocible. La moto es suya...

oportunidad de entrar en cualquier momento. que considerase oportuno. Puesto que las habitaciones de Buchelli y Wilker no tenían balcón, sólo tuvo la oportunidad de dejar abiertos sus correspondientes montacargas.
Cuando la sirvienta terminó de hacer la ronda, Gabriel regresó a las habitaciones de las mujeres, para así registrarlas con toda tranquilidad.

***SECRETO:* Existe otra forma de entrar en las mencionadas estancias que disponen de balcón: Knight puede escalar hasta el tejado desde la ventana de su propia habitación, y llegar hasta ellas.**

En los aposentos de Madeline, debajo de la cama, había una maleta que escondía un arma. Gracias al kit de huellas, obtuvo la de la chica.

NOTA: *Es muy importante tomar las huellas antes de tocar la pistola. En caso contrario, la muestra no es válida.*

En un cajón cercano guardaba el aparato localizador de posiciones y un mapa. Gabe añadió este último a su inventario.
Lady Howard y Estelle también tenían secretos. El Cazador de Sombras registró todos los objetos interesantes, pero se fijó especialmente en la cama. Halló un sobre que escondía dos pergaminos. En el baño recogió un tubo de supuración y las huellas de Lady Howard, en el espejo redondo.

COMIDA A DOMICILIO

A los pocos segundos de personarse en recepción, Jean le pidió disculpas por no recordar que Gabriel no participaba en la excursión. ¡No había nadie para prepararle la comida! Knight pidió permiso al recepcionista para entrar en la cocina a prepararse el bocadillo y observó los montacargas por los que se servía la comida, directamente a las habitaciones, mediante un sistema de poleas. El túnel de la izquierda de la puerta de la cocina llevaba a los cuartos de Gabriel y Emilio, y el de la derecha, a los de John Wilkes y Buchelli.
En las habitaciones de Emilio, Buchelli y Wilkes no había nada importante, salvo algunas pistas menores que revelaban la razón por la que se habían apuntado a la excursión. Lo más curioso era el traje de cura de Buchelli. Podía obtener sus huellas de la maleta, así como el billete que certificaba que no había venido de Nápoles.
Puesto que se había convertido en un experto quebrantador de la ley de allanamiento de morada, decidió repetir la operación con los aposentos del reverendo. Regresó al cementerio, engrasó la ventana de la sacristía con la crema de supuración y se coló en el interior. Examinó una revista de la Unión Europea y un cuadro del Duque de Lorena, y tomó las huellas de un paquete de cigarrillos.
Ahora que había recopilado lo necesario, regresó a su habitación, y se dispuso a analizarlo con el programa SIDNEY. Eligió la opción "Añadir Datos" y seleccionó el mapa de Madeline. Lo añadió a su base de datos al pulsar en la opción "Buscar en Sidney". Repitió la operación con los dos pergaminos. También introdujo los números de matrícula y las huellas recopiladas. Otra de las posibilidades del programa era asignar pistas a sospechosos. Seleccionó esta última opción y asoció las huellas y las matrículas a cada uno de sus dueños. Por último, también utilizó la orden "Añadir Datos" para escanear la cinta grabada del reverendo. Con la orden "Traducir", opción "francés a español", consiguió desvelar aquella misteriosa conversación telefónica.
Había llegado el momento de devolver los objetos "prestados": los pergaminos al sobre de la habitación de Lady Howard, y el mapa al cajón de Madeline. También cerró los armarios que se había dejado abiertos en el resto de cuartos. Ya podía marcharse tranquilamente a comer.

12:00 PM – 2:00 PM

Mientras Gabriel se escurría por los apestosos conductos del servicio de comidas, Grace Nakimura disfrutaba de la excursión. Se habían detenido en la mansión de Chateau de Serres, un antiguo asentamiento templario. Después de hablar con todos los implicados Grace salió al exterior y encaminó sus pasos a la parte trasera del palacio, hasta llegar a un callejón sin salida. Un extraño gemido captó su atención... ¡era el llanto de un bebé! Parecía provenir de algún subterráneo. Escaló una pared baja y se agarró a una vid, hasta llegar a la ventana superior.
En el interior del desván, utilizó su cuaderno de campo para hacer un dibujo de los extraños símbolos de unas vestimentas, y después examinó el baúl. Horrorizada, vió asomarse ►



Tomar las huellas de un objeto es un proceso sencillo. Basta con frotar con el pincel y utilizar celofán para extraerlas.

El mirador de Blanchefort es el lugar ideal para utilizar los prismáticos.

Extraño saludo. ¿Se trata de una cortesía, o de una contraseña?

unas piernas de bebé. El grito ahogado alertó a Montreaux, el dueño de la mansión. Grace apenas tuvo unos segundos para esconderse en el guardarropa. Cuando el hombre se marchó, echó un nuevo vistazo al baúl; sólo se trataba de un muñeco. Bajó por las escaleras en espiral hasta la biblioteca. Allí rebuscó en el pequeño cajón del escritorio, donde se escondía un libro que hablaba de los Hombres Inmortales. Primero tomó las huellas de Montreaux y después leyó detenidamente cada una de sus páginas, especialmente las hojas manuscritas. Tampoco dejó de examinar los ojos del cuadro de Montreaux. Al mover la silla y subirse encima para verlos de cerca, descubrió que en uno de ellos se reflejaba... ¡el Santo Grial! Si este detalle tan difícil de descubrir era tan importante, quizás el mueble donde había encontrado el libro guardaba algo semejante. Volvió a examinarlo, poniendo especial atención en la pata izquierda, hasta que halló un botón; al pulsarlo, varios rayos láser salieron de las estatuas, apuntando en cinco direcciones diferentes.

Recordó entonces las teorías geométricas relacionadas con el Santo Grial; movió las cabezas de las estatuas de manera que éstas formaran un pentagrama, es decir, una estrella en cuyo centro apareciese un pentágono. Esto se conseguía haciendo que cada estatua apuntase a la segunda estatua de su derecha. Al instante, aparecieron nuevas escaleras en el centro de la sala que llevaban a un pasaje secreto. Allí, en una pequeña puerta al pie de unos escalones, entre barriles, Grace descubrió el origen de los llantos de bebé: se trataba del lagar donde se fabricaba el vino. Una tétrica anciana trabajaba afanosamente, pero Nakimura no pudo sacar nada en claro, pues sólo hablaba francés.

Le llamó la atención el extraño saludo que utilizó Larry para presentarse. Sin duda, se trataba de una especie de contraseña. No dudó en memorizarla: pulgar, meñique, mano, pulgar interior y puño

NOTA: *Si Montreaux descubre a Grace en algún momento de la visita, no podrá llegar al sótano. En ese caso, puede hablar con la mujer buscando la entrada trasera, una trampilla situada cerca del muro que Grace había escalado con anterioridad.*

La última charla de Nakimura, antes de marcharse del lugar, fue con Mosely. Después, todo el grupo partió hacia un nuevo destino: El Trono del Diablo. Lo que hallaron en el paraje no era un templo en ruinas o una tumba misteriosa; al contrario, se trataba de los hombres del príncipe James... ¡degollados!

2:00 PM – 5:00 PM

Alrededor de las dos de la tarde, el grupo retornó de la excursión, bastante exaltado por el descubrimiento. Gabriel aprovechó la ocasión para hablar con todos ellos. La conversación más interesante la mantenía Buchelli en la cabina telefónica. Puesto que hablaba en italiano no dudó en utilizar la grabadora para traducir después. Wilkes y el italiano se reunieron a tomar una copa; Knight memorizó el color del vaso del australiano para después tomar sus huellas.

En lo alto de la Torre Magdala interrogó al párroco, dedicado, de nuevo, a "observar los pájaros". Después cogió la moto y aceleró hasta el lugar del asesinato: El Trono del Diablo.

Mosely estaba examinado los cadáveres. Pese a haber sido asesinados no había ni una gota de sangre. Tras hablar con su amigo, Knight se fijó en el charco rojizo y en las cuatro pequeñas huellas que había en un claro cercano. Al examinar las marcas –con el icono "Pensar"–, tuvo dos visiones que certificaban el asesinato vampírico de los escoceses.

Sin nada más que hacer allí, ambos amigos regresaron al hotel.

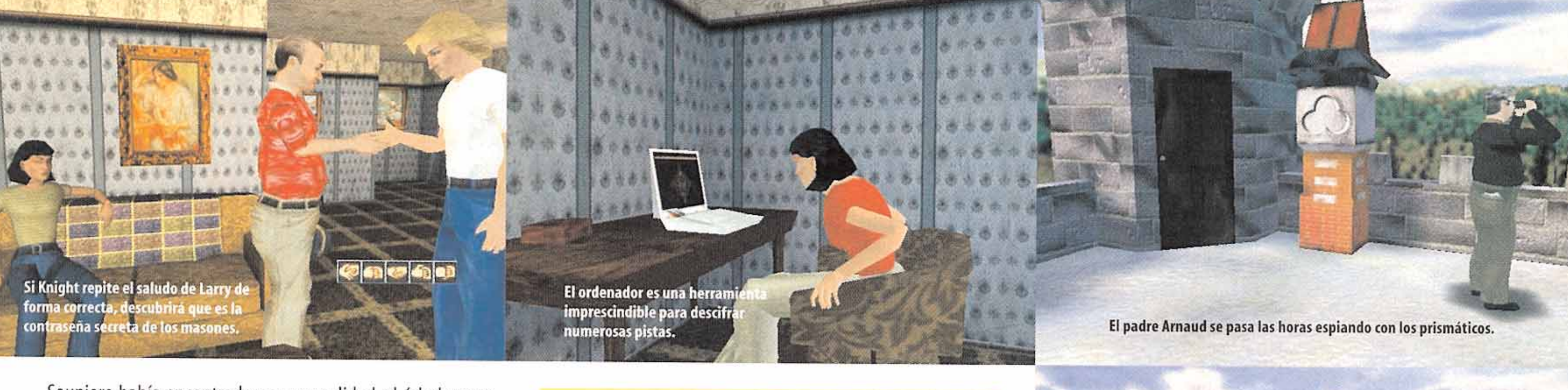
EL COCHE VERDE

Gabriel dedicó un rato a escuchar las conversaciones a través de las puertas, con el vaso de cristal, y después volvió al lugar del crimen. La policía ya se estaba ocupando del caso. Pese a ello habían pasado por alto unas marcas de neumáticos distintas a las habituales, al otro lado de la carretera, frente a los coches patrulla. Gabriel las examinó y así descubrió el camino que el coche había tomado. Pronto encontró el vehículo de los escoceses. Inspeccionó las ruedas y tomó una muestra de las llantas en su libreta, para compararlas con las de la carretera. En efecto, ambas coincidían.

Las únicas personas con las que Mallory y McDouglas habían hablado durante su estancia en Rennes-le-Chateau eran el párroco y el profesor Chester. Gabriel ya había intercambiado impresiones con el primero; ahora le tocaba el turno al profesor de Historia. En el camino de entrada a la casa encontró otras huellas de neumáticos, que no dudó en comparar con la muestra que tenía. La charla con Larry Chester pronto se convirtió en discusión, pues Gabriel le confesó que había visto su reunión secreta con los escoceses. Fue echado a patadas. Desde la ventana lateral pudo ver como el profesor programaba el reloj despertador. Puesto que estaba en dirección contraria no podía leer la hora. Por suerte, Larry no tardó mucho tiempo en abandonar la casa, momento que aprovechó para introducir la percha por la ventana y observar así la hora marcada en el reloj: las dos de la mañana. ¿A qué se debía semejante madrugón? Intrigado por el desarrollo de los acontecimientos, Gabriel regresó al hotel.

El comportamiento extraño de Estelle, que había chocado tontamente con Emilio en las escaleras, le hizo sospechar que algo no marchaba bien. Decidió seguirla, y así alcanzó a ver cómo la secretaria de Lady Howard cogía una moto y se marchaba a algún desconocido lugar. Era la primera vez que Gabriel la había visto salir del hotel sin la compañía de la artista. Llegaron a un nuevo emplazamiento. Estelle miraba algo en un mapa, pero se negó a compartirlo con el Cazador de Sombras. Gabriel telefoneó al Príncipe James para comentarle la muerte de sus hombres y le pidió a Jean que lo despertase a las dos de la mañana.

En su habitación Grace y Mosely departían amigablemente. Nakimura les puso al corriente de lo que había descubierto. Al parecer, los francmasones eran descendientes de los Templarios. Ellos consideraban el Santo Grial, el recipiente donde se había guardado la sangre de Cristo, como una alegoría de la propia María Magdalena. Según esto, Jesús había tenido un hijo de ella, dando lugar a la dinastía de los merovingios, a la que pertenecía el propio Príncipe James. Por tanto, el hijo secuestrado era un descendiente de Jesucristo. Los masones no eran los únicos que aceptaban esta leyenda; una rama de los Templarios, el Priorato de Sión, también quería recuperar el linaje. Todo parecía indicar que el reverendo Arnaud o Montreaux pertenecían a esta última secta. Según ellos, el tesoro que


Si Knight repite el saludo de Larry de forma correcta, descubrirá que es la contraseña secreta de los masones.

El ordenador es una herramienta imprescindible para descifrar numerosas pistas.

El padre Arnaud se pasa las horas espiando con los prismáticos.

Sauniere había encontrado era, en realidad, el árbol genealógico de los descendientes de Jesucristo, con el que intentó sobornar a la Iglesia.

Abrumado por tan asombrosas revelaciones, Mosely abandonó la reunión, olvidando el refresco. Gabriel aprovechó para tomar sus huellas. También bajó al vestíbulo y tomó las de Wilker en el vaso verde de la mesa.

SIDNEY

Una vez más había llegado el momento de actualizar la información del ordenador. Introdujo todas las huellas recopiladas y tradujo la cinta de Buchelli del italiano al español. En efecto, se trataba de un cura, y su charla con otro párroco de un supuesto Ministerio de Exteriores sólo podía apuntar hacia un lugar: el Vaticano.

Según las últimas pistas recopiladas, Montreaux se había convertido en uno de los principales sospechosos. Para entrar en la mansión Gabriel necesitaba una nueva identidad, así que utilizó el programa SIDNEY para crear un nuevo carné de identidad, con el que podía hacerse pasar por un periodista de Nueva York. Le confesó esta profesión al mayordomo cuando se presentó en Chateau de Serres. La conversación con Montreaux fue todo lo interesante que cabía esperar: el vinicultor sólo habló de vino, pero sus deducciones filosóficas parecían querer demostrar su firme creencia en la leyenda del hijo de Jesús.

Mientras Gabriel y Mosely se iban a cenar, Grace decidió investigar un poco más.

5:00 PM – 2:00 AM

Nakimura recogió un vaso de la bandeja del pasillo y escuchó los diálogos en las diferentes puertas. En el comedor encontró a Mosely y Gabriel, pavoneándose de su éxito con las mujeres; Simone hacía su trabajo en recepción.

Cansada del agobiante ambiente del hotel salió a respirar un poco de aire puro. El paseo terminó en la entrada del museo, ya cerrado. Con asombro, descubrió un sobre dejado por alguien en la puerta.

Antes de tocarlo obtuvo una huella. El misterioso envoltorio contenía... ¡una copia del famoso pergamino conocido con el nombre de La Serpiente Roja!

En la iglesia también encontró un folleto en español sobre el lugar. Después de analizar profundamente los últimos documentos adquiridos, llamó a la puerta de la sacristía. El párroco acudió a la llamada, y también aceptó responder a sus preguntas. Según el folleto, la iglesia estaba relacionada geométricamente con Chateau de Blanchefort.

Intrigada, Grace regresó a la habitación. Introdujo las huellas y los símbolos de los trajes de la mansión de Montreaux en el ordenador y los analizó con la orden correspondiente, pero tendría que esperar a recibir una respuesta por e-mail. Ahora llegaba el momento más crítico del caso: descubrir el significado de los acertijos.

LA SERPIENTE ROJA

El pergamino estaba compuesto por varias adivinanzas ordenadas según los signos del zodíaco. Si se resolvían todas, según la leyenda, aparecía la ubicación secreta del Santo Grial.

NOTA IMPORTANTE: A partir de este momento, Grace debe utilizar el ordenador para resolver los versos. El procedimiento es siempre el mismo: Estudiar el verso con el icono "Pensar" del menú; introducir en la orden "Buscar", del programa SIDNEY, las palabras que en el verso aparecen en mayúsculas, para obtener pistas, y pinchar en los enlaces que aparecen al explicar esas palabras. Después se debe marcar los puntos en el mapa, según las indicaciones comentadas a continuación, y seleccionar las órdenes de los menús superiores que aparecen iluminadas, cuando sea necesario. La adivinanza queda resuelta cuando Grace hace un comentario y, en el Pergamino de la Serpiente Roja, se ilumina el siguiente signo del zodíaco.

ACUARIO

Grace meditó sobre el primer verso. Mencionaba algo del sendero de Ra. Buscó esta palabra en el ordenador y la relacionó con lo que le había contado el párroco. En el menú Archivos, de SIDNEY, seleccionó el mapa de Madeline. Pinchó en "Iniciar Análisis, y obtuvo dos visiones del mismo: una general y, la otra, más a la izquierda, de un lugar en concreto. En el menú Mapa eligió la orden "Introducir puntos". Pinchó en el mapa general para agrandar Chateau de Blanchefort, y colocó un punto. Repitió la operación en Rennes le Chateau, colocando otro punto en la pequeña cruz roja, que representaba la iglesia. Pulsó en "Iniciar Análisis"... ¡Bingo! El ordenador dibujó una línea entre ambos, paralela al meridiano. La primera adivinanza había sido resuelta.

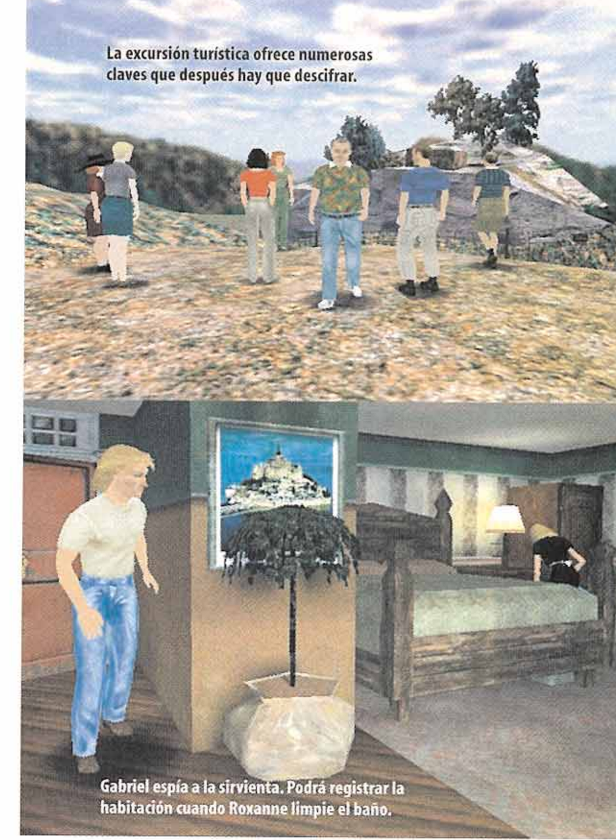
PISCIS

Tras "pensar" sobre el segundo verso Nakimura descubrió que hablaba sobre "la ayuda de los pergaminos". En el menú Archivos eligió el primer pergamino de Lady Howard. Pulsó en "Iniciar Análisis". El texto presentaba relaciones geométricas y frases ocultas. Seleccionó "Examinar geometría", del menú Gráficos, y el ordenador descubrió un triángulo perfecto entre los símbolos principales del verso. Después seleccionó "Extraer anomalías", del menú Texto, y eligió el idioma francés. Encontró varias referencias relacionadas con un tesoro y un muerto.

A continuación abrió el segundo pergamino de Lady Howard. Inició el análisis. SIDNEY volvió a encontrar relaciones anormales. Pinchó en "Examinar geometría" y después en "Analizar texto", eligiendo el idioma francés. Finalmente, la orden "Girar Figura", del menú Gráficos, descubrió el símbolo de Sión.

Volvió a extraer el mapa del menú Archivos. En esta ocasión, marcó cuatro puntos en las iglesias –cruces rojas– de las siguientes localidades: Bugarach, Coustaussa, Rennes le Chateau y St. Just et le Bezu. Pinchó en "Iniciar análisis", pero el ordenador necesitaba más datos. Grace eligió la orden "Usar figura" y eligió el círculo. Puso el cursor en el borde del mismo y lo fue agrandando hasta que la circunferencia abarcó los cuatro puntos. Nakimura descubrió que formaban un círculo perfecto cuyo centro estaba exactamente en L'Ermitage.

Tan contenta estaba de sus descubrimientos que corrió a contárselo a Gabriel. Lo encontró en el vestíbulo... ligando con


La excursión turística ofrece numerosas claves que después hay que descifrar.

Gabriel espía a la sirvienta. Podrá registrar la habitación cuando Roxanne limpie el baño.

Madeline. Inmediatamente cambió de opinión. Regresó a la habitación y se dispuso a resolver el resto de adivinanzas.

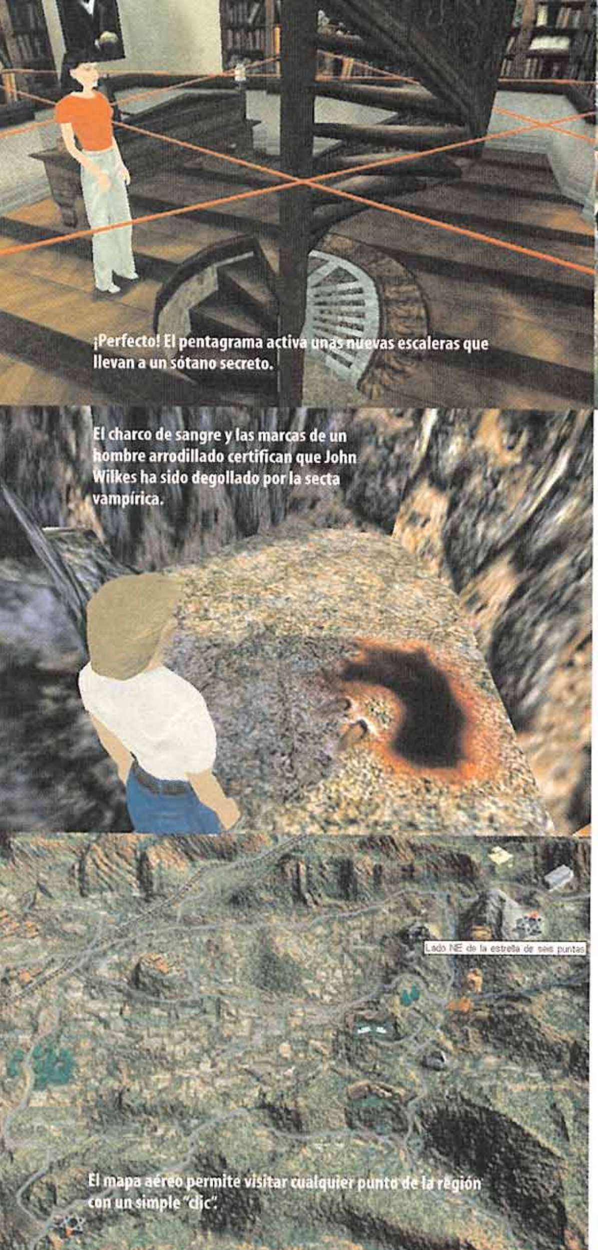
ARIES

Comenzó introduciendo las palabras en mayúsculas –Pitágoras, Cuaternidad, San Miguel– en la orden "Buscar" del ordenador. Después meditó sobre el verso; estaba relacionado con cuatro guardianes. Seleccionó el mapa del menú Archivos y pinchó en la orden "usar figura" para introducir un cuadrado en el mapa. Finalmente, situó el cursor en el borde del mismo hasta que apareció el icono de agrandar. Aumentó entonces el tamaño del cuadrado hasta que todo el círculo quedó inscrito en su interior.

TAURO

El mensaje de Tauro era inquietante: "mi amigo conoce el secreto pero esconde la fruta en el pajar". Grace visualizó el mapa y eligió la opción "Introducir puntos". Marcó Chateau de Serres y el punto en donde el meridiano –la línea recta– cortaba la parte más superior del círculo. Pinchó en "Iniciar análisis" y una nueva recta unió ambos puntos. Esa era la dirección en la que debía girarse el cuadrado. Colocó el cursor en el borde del mismo hasta que apareció el icono de girar. Volteó después el cuadrado hasta hacer coincidir el borde superior con la recta recién trazada. ¡El enigma de Tauro había sido resuelto!

Grace estaba sudando. El esfuerzo psicológico y los nervios habían derrotado a su habitual sangre fría. Bajó al vestíbulo a ►



¡Perfecto! El pentagrama activa unas nuevas escaleras que llevan a un sótano secreto.

El charco de sangre y las marcas de un hombre arrodillado certifican que John Wilkes ha sido degollado por la secta vampírica.

El mapa aéreo permite visitar cualquier punto de la región con un simple "clic".

El Trono del Diablo parece ser el lugar ideal para cometer un asesinato. No será el último...



El ordenador acaba de encontrar una inscripción relacionada con el enigmático Priorato de Sión. Qué extraño...

despejarse un poco. Emilio, Buchelli, Lady Howard y Estelle estaban jugando a las cartas, así que aprovechó la ocasión para buscar las huellas en el vaso de Emilio Baza. Al igual que le había ocurrido a Gabriel con el retrato de Jesús que reposaba en la habitación de Emilio, no tenía ninguna huella. Aquello no tenía sentido... ¡Baza llevaba casi una hora bebiendo en él! No tenía tiempo para meditar; el acertijo de la Serpiente Roja estaba a punto de resolverse.

GÉMINIS Y CÁNCER

Estos dos versos estaban relacionados. Nakimura examinó las palabras en mayúsculas y meditó sobre ellos. Apuntaban a un tablero de ajedrez. Seleccionó el mapa del menú archivos de SYDNEY y eligió las órdenes "Trazar cuadrícula", "llenar figura" y "8x8". El cuadrado del mapa se correspondía exactamente con un tablero de ajedrez. Igual que el suelo de una iglesia...
Un golpe seco en la puerta interrumpió su descubrimiento. Wilkes buscaba a Madeline pero, como Grace bien sabía, estaba de juerga con Gabriel. Wilkes prometió confesar sus descubrimientos a cambio de una cena. Grace quería resolver el misterio del Grial, así que aceptó. Al cabo de un rato ambos entraron en la habitación del australiano. Wilkes estaba borracho. A duras penas explicó a Grace que, gracias a su máquina sísmica, había descubierto un complejo de cuevas subterráneas que unía los parajes más importantes de la región. Enseguida el alcohol terminó de nublar el seso de John e intentó propasarse con Grace. Ésta se deshizo del borracho con un par de llaves de judo y salió corriendo de la habitación, justo cuando Gabriel pasaba por allí. Todavía enfadada con su amigo por su cita con Madeline, Grace entró en la habitación de Mosely, enfermando de celos al incauto Cazador de las Sombras. Oh, Oh...

DÍA 3

Gabriel ni siquiera se echó a dormir. Meditó sobre su vida en común con Grace –una relación afectiva, pero estrictamente profesional– y las horas corrieron deprisa. Enseguida llegó el momento de investigar la extraña cita de Larry Chester.

2:00 AM – 7:00 AM

Al igual que había hecho en la ocasión anterior Knight no se dirigió directamente a la casa del profesor, sino que aparcó la moto en Blanchefort y siguió el camino del mirador que llevaba a la parte trasera de la residencia del inglés. Espió por la ventana de su despacho y llegó a tiempo de ver cómo Larry recogía una pala y se disponía a esconder un sobre. Gabriel lo siguió a través del bosque, esperó a que se marchara y usó su pala para extraer el documento: "Sacro y Santísimo Linaje", por Larry Sinclair. Interesante. Ya regresaba al hotel cuando, al montar en la moto, vio pasar un sedán negro. ¿Se trataba del mismo que había secuestrado al niño? Por desgracia no pudo seguirlo. En plena persecución alcanzó a divisar la moto de Mosely aparcada en L'Homme Mort. ¿Qué hacía allí en plena noche? Estuvo a punto de matarle del susto pero, por suerte, el corazón del policía latía lo suficiente como para reconocer que se había equivocado en su teoría relacionada con el tesoro. También, para alivio de Gabriel, Mosely le confesó que había pasado la noche con Grace... hablando sobre él. Muerto de sueño, salió del hoyo y regresó al hotel. Gabriel le imitó. Tumbado en el incómodo sofá volvió a sufrir una de sus habituales pesadillas: tres desconocidos cortaban el cuello a un unicornio y bebían su sangre. También observaba horrorizado como un vampiro entraba por la ventana y mordía a Grace, mientras él no podía hacer nada. Despertó de golpe. Recurriendo a la protección de su amuleto se acurrucó junto a Nakimura y esperó a que el día ofuscase todos los males.

7:00 AM – 10:00 AM

Grace se levantó pronto por la mañana. Echó un vistazo rápido al manuscrito de Larry y recogió las llaves de la motocicleta de Gabriel. Tenía que llegar al centro exacto del círculo, situado en algún punto de L'Ermitage. Sin embargo, para localizarlo, necesitaba un posicionador de coordenadas. Mosely tenía uno... Puesto que poseía la llave del detective, entró en su habitación y registró el armario y la cama. No aparecía por ningún sitio, así que no le quedó más remedio que buscar en el montón de ropa sucia. Allí lo encontró. Después fue al museo y preguntó a la encargada por el sobre de la puerta, pero no había visto nada. Antes de salir recogió las tres postales que se correspondían con los cuadros que Madeline había citado en la excursión: dos de Teniers y uno de Poussin.
Fue a la tienda de motos y busco la Harley. Necesitaba unos prismáticos, así que cogió los del sidecar de Lady Howard. Ya en L'Ermitage entró en la cueva y leyó la nota del misterioso mensaje: "¿Dónde fue a parar el linaje de los faraones?" Era la segunda vez que alguien se adelantaba a sus movimientos.
Puso en marcha el dispositivo de coordenadas –usándolo en ella misma– y se fue moviendo hasta localizar el centro exacto del círculo, en un punto cercano a la entrada de la cueva. Por suerte, llevaba las coordenadas apuntadas en el cuaderno de campo.
Con ayuda de la pala se cansó de cavar un enorme hoyo, pero allí no aparecía nada; tendría que seguir resolviendo los acertijos. Antes de marcharse utilizó la postal de San Antonio y San Pablo en las rocas de la derecha de la cueva, y se dio cuenta de que eran las mismas. Según eso, San Pablo apuntaba a un determinado lugar. Seleccionó el icono "Arriba", en la cueva, y descubrió que el lugar señalado era el Monte Cardou. Sin nada más que hacer allí regresó al hotel. Gabriel seguía durmiendo.

LEO

Grace accedió al ordenador y añadió los datos de las tres postales. Después seleccionó la de Poussin, del menú Archivos, y pinchó en "Iniciar análisis", "Examinar geometría" y "Ampliar y aclarar". El cuadro escondía un complejo diseño geométrico que apuntaba a una frase: "Et in Arcadia Ego". Repitió la operación con las dos postales de Teniers. La primera no contenía nada, pero la segunda mostraba una estrella de seis puntas que convergía en un versículo de la Biblia relacionado con el Templo de Salomón.
Animada por lo descubierto hasta ahora Grace abrió el mapa y seleccionó la orden "Introducir puntos". Plantó uno en L'Ermitage y otro en Poussin Tomb. Al pulsar en "Iniciar Análisis", una línea recta certificó el éxito de la deducción.
Como había hecho otras veces salió a tomar un poco el aire. Todos los turistas estaban realizando actividades más o menos normales, salvo Madeline, que cavaba, sin éxito, un hoyo en L'Homme Mort. La mujer pidió ver a Mosely, así que Grace fue al comedor del hotel y le transmitió la petición.

VIRGO

Como siempre, antes de resolver el acertijo, Nakimura meditó sobre el verso, e introdujo en el buscador de SIDNEY las palabras en mayúsculas: San Vicente y Salomón. Intentó ver el Plano de la Planta del Templo de Salomón, pero el servidor estaba saturado, así que tendría que dejarlo para otra ocasión. Probó a recrear las paredes principales con ayuda de los datos que había recopilado.
Activó el mapa y numeró mentalmente las líneas verticales que formaban el tablero del cuadrado, del 0 al 7. Con la orden "Introducir Puntos", puso uno en el lado superior del cuadrado, justo en la columna 3, y otro en la 5. Repitió la operación en las mismas columnas, 3 y 5, pero en el lado inferior del cuadrado. Al pinchar en "Iniciar análisis" unas líneas azules crearon un rectángulo dentro del cuadrado.

LIBRA

Para resolver esta adivinanza activó el mapa y seleccionó la orden "Usar figura". Después seleccionó la estrella de seis puntas y lo colocó en el centro del círculo. Alargó sus lados hasta que las puntas tocasen la circunferencia. Finalmente inclinó la estrella en la misma dirección que el cuadrado. Grace certificó



Toda la comarca donde se asienta Rennes le Chateau está recorrida por gigantescas cuevas subterráneas.

Alguien está a punto de sufrir un susto terrible...

el éxito de la operación con un grito de satisfacción. Gabriel despertó de su sueño.
Ambos se sentían incómodos por lo que había pasado la noche anterior. Por suerte, Mosely apareció en el momento más oportuno. Parecía muy interesado en el manuscrito de Larry, pero Gabriel no dejó que lo tocara; antes debía leerlo Grace.

10:00 AM – 12:00 AM

Al salir de su habitación a Gabriel le llamó la atención la presencia de Jean y Roxanne en el cuarto de Wilkes. Esperó a que Jean se marchara e interrogó a la sirvienta en la habitación de servicio. Tras mucho insistir consiguió que le dejara entrar en la habitación del australiano, pero sólo descubrió algunas pistas menores, relacionadas con L'Homme Mort. Las charlas con Jean o Mosely tampoco eran demasiado importantes, así que cogió su moto y se dirigió a L'Homme Mort. En uno de los rincones más apartados descubrió algunas huellas de pasos que llevaban a un nuevo paraje. Pronto encontró lo inevitable: el cadáver de Wilkes. Tras recuperarse del "shock" inicial, Gabriel examinó el cuerpo y recuperó una carta. Al igual que hizo con los escoceses buscó el charco de sangre en algún lugar cercano. No tardó en encontrarlo. Las extrañas huellas de un hombre arrodillado indicaban que había muerto de la misma forma.
Mientras tanto, como era habitual, algunos de los sospechosos ya se habían lanzado a la caza del tesoro. Emilio y algunas de las mujeres deambulaban por los parajes cercanos.
Tenía que contarle a Grace lo que había visto; regresó al hotel. Llegó a tiempo para ver como Mosely salía de la habitación de Grace con algo en las manos. Nakimura estaba en la ducha, y el manuscrito de la mesa había desaparecido. ¿Por qué razón Mosely estaba tan interesado en Larry y su obra?
Para aclarar algunas dudas Gabriel fue a ver al profesor. Le interrogó sobre su libro y su relación con Montreaux. Después volvió al hotel. Volvió a repetirse la extraña escena de Mosely y el periódico, pero esta vez con Madeline. Gabe la siguió hasta su cuarto. ¡El manuscrito no paraba de cambiar de manos! Por fin, pudo contarle a Grace lo sucedido. Nakimura había descubierto que, según las investigaciones de Larry, el príncipe James, como todos los Estuardo, era descendiente de Jesucristo. Las dos ramas de los Templarios, los masones y el Priorato de Sión se disputaban la custodia del niño. Su plan era instaurar al último descendiente de Cristo como el monarca único de la Unión Europea.
La conversación fue interrumpida por el ruido de un motor: ¡el príncipe James en persona había venido a Rennes le Chateau! Gabriel debía encontrar el manuscrito o su cabeza corría peligro.

12:00 AM – 3:00 PM

Mientras Knight cavilaba sobre el recorrido del famoso periódico que había pasado de mano en mano, Grace decidió completar el enigma de la Serpiente Roja.

ESCORPIO

Nada más conectar el portátil oyó el familiar pitido que indicaba la recepción de un e-mail: era el plano del Templo de Salomón. Se parecía mucho al dibujo que Grace había trazado en el mapa. Intentó completarlo, según las indicaciones del e-mail. Debía dibujar un rectángulo más pequeño dentro del que formaba las primeras paredes del templo, en el mapa. Seleccionó "Introducir puntos". Numeró mentalmente las líneas que formaban la rejilla del mapa. Asignó la coordenada (0,0) a la esquina inferior izquierda del cuadrado. Marcó puntos en las líneas (3,6), (5,6), (3,2) y (5,2). Pinchó en "Iniciar análisis" y el ordenador dibujó un rectángulo.

NOTA: *Si la anterior acción se realiza correctamente, Grace hace un comentario.*

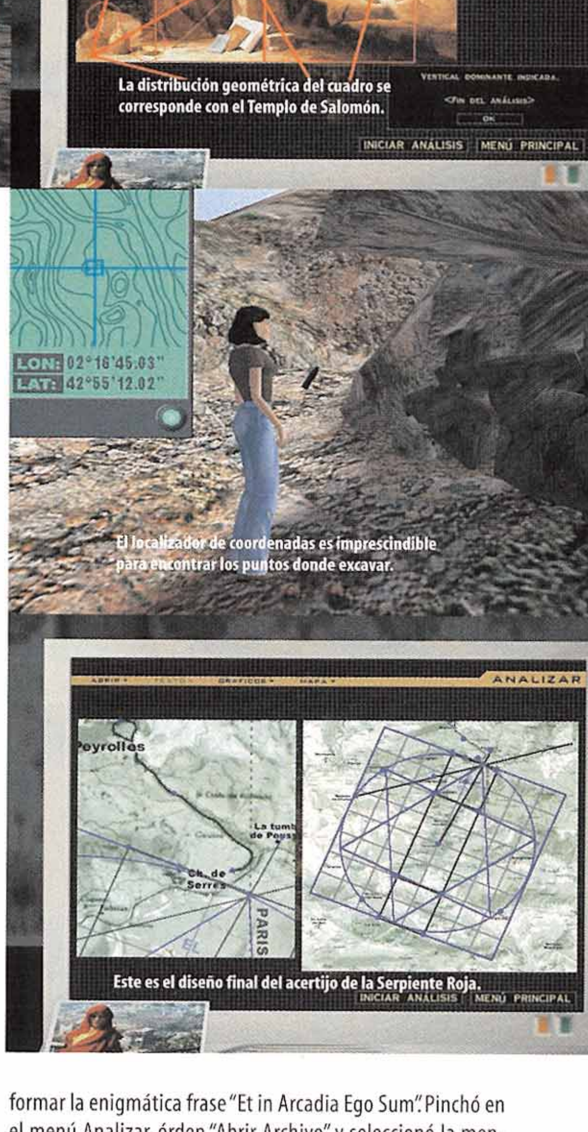
Como cabía observar el templo estaba dividido en tres rectángulos. Marcó en el mapa el punto correspondiente al centro del rectángulo superior: el lugar más Sagrado, que se correspondía con el Monte Cardou.

EL HEXAGRAMA

Grace salió al pasillo y pudo ver como Buchelli deambulaba con un abultado periódico. Realizó los correspondientes saludos de cortesía a los personajes que se encontraban en el hotel y fue a recoger la moto. Ya en el valle descubrió dos nuevos lugares, marcados con la estrella de seis puntas, que se correspondían con las puntas Noreste y Suroeste, respectivamente. En la primera ubicación encontró una nota: "¿Quiénes eran los Reyes magos?" En la segunda, una cueva cercana al pañuelo de Wilkes. Allí utilizó el posicionador de coordenadas para encontrar el punto exacto, tal como había anotado en el cuaderno de campo. Lo encontró cerca de la entrada a la cueva. Al quitar las rocas con la pala descubrió otra nota: "¿Dónde estaba Osiris cuando la estrella brilló sobre Belén?".
Había llegado el momento de explorar el centro del Templo, marcado en el mapa con el nombre de "El Lugar". En realidad, se trataba de Blanchefort, pero en vez de subir al mirador, Grace cruzó al otro lado de la carretera, atravesó un puente y encontró otra nota en un árbol que certificaba la implicación de los masones y el Priorato. También utilizó el localizador para encontrar las coordenadas exactas del punto, a un lado de la cavidad. Por desgracia, el suelo era demasiado duro para cavar.
Ya que estaba en Blanchefort decidió subir al mirador y espiar con los prismáticos. Pronto descubrió una moto aparcada en un nuevo lugar: la Roca Naranja. Al dirigirse hacia allí encontró tierra removida; la pala extrajo el ansiado manuscrito de Larry, impregnado con tres tipos de huellas.
De vuelta al hotel tuvo el placer de hablar con el príncipe James: quería ver urgentemente a Gabriel.
En la intimidad de su habitación encendió el ordenador e introdujo la palabra que Emilio había dibujado en la arena, durante la excursión, y las huellas recién tomadas, con la orden "Añadir datos". Después seleccionó cada una de las huellas y pulsó la orden "Análisis de coincidencias". Tal como sospechaba, las mismas pertenecían a las tres personas que se habían robado, entre ellos mismos, el manuscrito de Larry: Buchelli, Madeline y Mosely.

OFIUCO

Enseguida tradujo la nota de Emilio del latín al español. "Soy". Lo relacionó con la frase que había encontrado en una de las postales: "Et in Arcadia Ego". La tradujo del latín al español y, con ayuda del ordenador, la unió a la terminación SUM para



La distribución geométrica del cuadro se corresponde con el Templo de Salomón.

El localizador de coordenadas es imprescindible para encontrar los puntos donde excavar.

Este es el diseño final del acertijo de la Serpiente Roja.

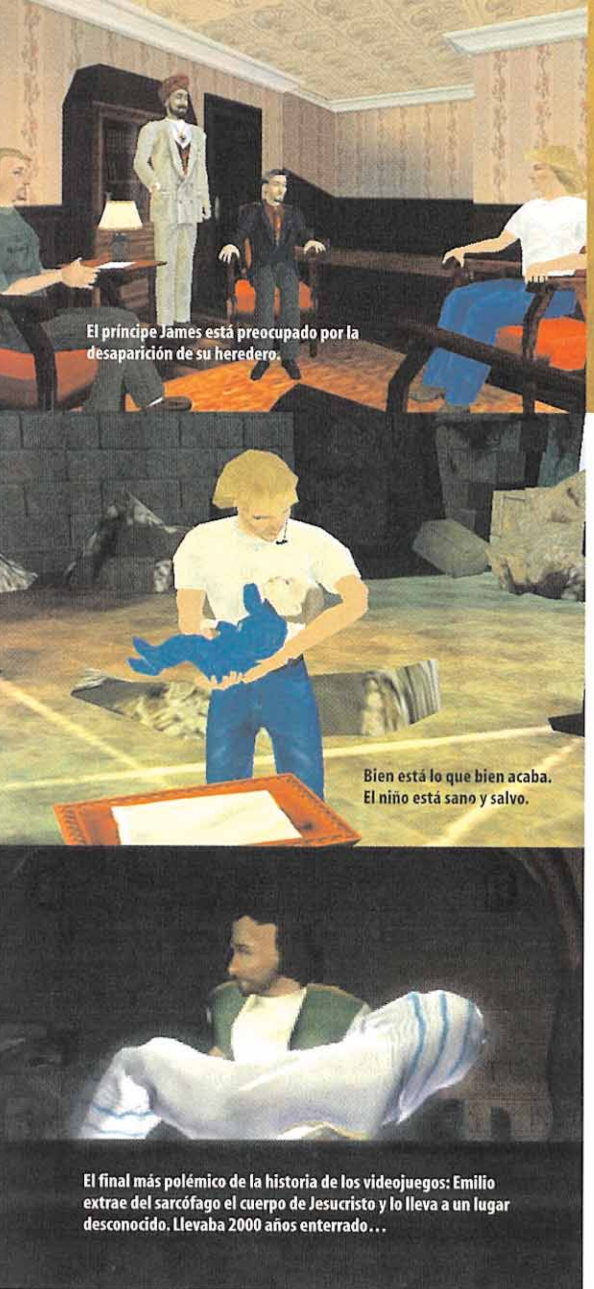
formar la enigmática frase "Et in Arcadia Ego Sum". Pinchó en el menú Analizar, órden "Abrir Archivo", y seleccionó la mencionada frase. Al pulsar en "Iniciar análisis" y "Analizador de anagramas", obtuvo una lista de palabras en latín. Pinchó en estas tres: "Arcam", "dei" y "tango". SIDNEY añadió la terminación "Iesu", es decir, "Toco la tumba de Dios, Jesús". Grace no pudo reprimir un grito de asombro.

SAGITARIO

Cuando se hubo calmado meditó sobre el siguiente verso y buscó información en el ordenador sobre las palabras resaltadas. Después visualizó el mapa y pinchó en "Introducir puntos". Ya sólo tenía que buscar la Serpiente Roja en el mapa. Recordó su forma, tal como la había visto en el manuscrito de las adivinanzas, y la encontró en la parte superior, cerca de Chateau de Serres. Era, en realidad, una vía de tren. Colocó un punto en la cola, otro en la mitad de la serpiente y otro en el centro de la cabeza. Al pinchar en "Iniciar análisis", la cabeza marcaba un nuevo lugar: Peyrolles.
Resolvió el puzzle siguiente, Capricornio –Grace lo realiza automáticamente–, y así descubrió que la entrada de la cueva llevaba directamente al templo subterráneo. Pronto fue interrumpida por Gabriel.

3:00 PM – 6:00 PM

Knight había conseguido reunir en el comedor a los tres sospechosos del robo del manuscrito de Larry: Madeline, Buchelli y Mosely. Debía hacerlos confesar, por lo que debía reforzar



El príncipe James está preocupado por la desaparición de su heredero.

Bien está lo que bien acaba. El niño está sano y salvo.

El final más polémico de la historia de los videojuegos: Emilio extrae del sarcófago el cuerpo de Jesucristo y lo lleva a un lugar desconocido. Llevaba 2000 años enterrado...



¡Por poco! Knight ha conseguido aferrarse a la cuchilla segundos antes de que su cabeza dijese adiós a su cuerpo.

Con ayuda del guante se puede coger la piedra del cuenco ígneo.

sus planteamientos respondiendo a las preguntas según las secuencias que se habían producido en los bloques temporales anteriores. Así, afirmó que Mosely había sido el primero en robar el manuscrito; Madeline, la segunda; y Buchelli, el tercero. Grace aportó su granito de arena comentando el descubrimiento del hoyo de Buchelli con ayuda de los prismáticos. Rotas las coartadas de los tres no les quedó más remedio que confesar su implicación: Mosely trabajaba para la CIA; Madeline, para el Servicio Secreto francés; y Buchelli, para el Vaticano. Ningún organismo quería que los rumores saliesen a la luz. Pero ninguno era responsable del secuestro.
Como había comentado Grace, el príncipe James quería hablar con Gabriel, así que encaminó sus pasos a Villa Bethania, la villa sita en la plaza de la fuente, cerca del hotel. Al descubrir que el manuscrito estaba a salvo, el príncipe decidió confesarle sus secretos. Tal como había sospechado desde el principio, Montreaux utilizaba el vino como alegoría de la sangre de Cristo. Era un vampiro, y también el secuestrador del niño. Decidió conducir hasta Chateau de Serres, pero la mansión estaba cerrada. Aún así, Gabriel no tenía tiempo que perder: saltó la valla y fue recibido por el mayordomo. Volvió a charlar con el dueño de los viñedos, y de nuevo tuvo una extraña sensación cuando tomó el vino. Sabía extraño; como a sangre... Antes de marcharse echó un vistazo al garaje. Encendió la luz, y se llevó un buen susto por culpa de los murciélagos que descansaban en el techo. ¿Murciélagos? Apenas tuvo unos segundos para montar en su moto, mientras los secuestradores le perseguían en un coche rojo.

6:00 PM – 9:00 PM

Grace presentía que algo no marchaba bien. Preguntó a Simone por Gabriel, pero no sabía nada. Buscó su moto en la tienda de alquiler; pero, sólo halló la de Lady Howard. Aprovechó la ocasión para tomar las huellas de Estelle de una botella de agua. Cuando regresaba a su cuarto, pudo ver como Emilio se dirigía a la iglesia. Lo siguió hasta el cementerio. Allí escuchó una extraña conversación entre el hombre y Mesmi, el criado del príncipe.
De vuelta al hotel, Grace llamó a la puerta del enigmático español. Emilio decidió confiar en Grace. Él era el guía que había dejado todas las notas, incluyendo el manuscrito de la Serpiente Roja. Pertenecía a una hermandad que creía en el linaje de Jesucristo. Según él, el Mesías tuvo dos hijos. Todos sus descendientes eran humanos, salvo aquel que nacía cuando ciertas constelaciones se alineaban. Sólo ocurría una vez cada dos mil años. La última vez había sido Jesucristo. Ahora le tocaba... al hijo del príncipe James. Sus secuestradores eran vampiros que se habían alimentado de la sangre de los descendientes de Jesús. Si probaban una sola gota del niño... se convertirían en los amos del Mundo.

9:00 PM

Gabriel, Mosely y Mesmi decidieron explorar el recién descubierto templo mientras recibían el apoyo de Grace a través de la radio. Pronto notaron que la primera sala era un enorme tablero de ajedrez formado por espadas, calaveras y dos cruces de los Templarios.
Para resolver el complicado puzzle Gabriel meditó sobre los diferentes signos y pidió consejo a Grace por radio. Para llegar al otro lado, debía moverse como un caballo de un ajedrez tradicional –en forma de "L"–, de manera que recorriese todas las espadas, con la salvedad de que sólo podía pisarlas una única vez. La última espada debía llevar a la puerta con el círculo y no podía pisar las calaveras.
Existían varias soluciones posibles. Gabriel numeró mentalmente los cuadrados del tablero. La esquina superior izquierda del cuadrado marcaba la primera fila y la primera columna. De esta forma, el binomio (4,7), por ejemplo, significa: "cuarta fila, séptima columna". Gabriel realizó los siguientes movimientos:

(8-2), (6-3), (5-1), (3-2), (5-3), (4-1), (6-2), (8-3), (6-4), (8-5), (7-3), (6-5), (8-4), (7-6), (8-8), (6-7), (4-8), (5-6), (7-7), (5-8), (3-7), (1-8), (2-6), (1-4), (3-5), (2-3), (1-5)

La puerta del círculo llevaba hasta una inmensa bóveda rodeada por una plataforma circular giratoria. En el centro de la sala una gran cuchilla cortaba el camino. Gabriel cayó en la cuenta de que algunas baldosas de la plataforma móvil tenían una figura. Esas eran precisamente las baldosas que la cuchilla cortaba cuando rozaba la pared izquierda –observando desde la puerta–. Knight saltó a la baldosa detrás de una con una figura y se agarró a la cuchilla cuando ésta pasó por encima de la mencionada loseta.
Ahora debía dejarse caer a la columna del centro de la sala. Estudió el movimiento pendular de la cuchilla para soltarse sobre la columna, un poco antes de llegar a ella.

NOTA: *: Para realizar esta acción se debe poner el cursor en la parte superior de la columna. Cuando Gabriel pasa cerca se transformará en una mano; es el momento de pulsar el botón del ratón, para caer encima.*

En la columna una mesa guardaba varios símbolos dorados y una balanza. Gabriel pidió consejo a Grace sobre todos los objetos y colocó el símbolo infinito, el huevo y la fruta en la balanza: la puerta de la sala se abrió.
El siguiente recinto del Templo era una especie de museo donde se invitaba a elegir ciertas opciones, mediante unas frases en latín. Según iba descubriendo cosas Gabriel preguntaba a Nakimura sobre su significado.
En primer lugar se puso el guante de cuero. Con su ayuda extrajo una piedra del interior de un cuenco con fuego y la colocó en la mano de la estatua de un demonio. Después encontró dos básculas y dos espejos. Se subió en ambas y colocó la flecha de la piedra apuntando al espejo en el que se había reflejado como un hombre viejo. Por último, pulsó el botón con el símbolo del ying-yang.

MONTREAUX, EL VAMPIRO

Los tres hombres llegaron hasta un barranco en el que se alzaban dos puentes: uno en perfecto estado y otro derruido. Gabriel se colocó en medio de los postes de éste y observó como aparecían y desaparecían unas baldosas. Fue saltando de una a otra, en el momento en que brillaban, hasta llegar al otro lado. Debía hacerlo rápido pues, pasados unos segundos, la baldosa en la que se alzaba desaparecía.
Habían llegado a la guarida de los vampiros. Mosely y Mesmi se enfrentaron a los secuaces menores mientras Gabriel observaba como Montreaux estaba a punto de asesinar al niño. Para complicar más las cosas un enorme monstruo cobró vida, dispuesto a acabar con el intruso. Gabriel apenas dispuso de unos segundos para retroceder hasta un sarcófago. Se subió a él y, cuando el demonio se acercó, lo deslumbró con su amuleto. El monstruo dejó al descubierto el cuello, momento que Knight aprovechó para asestarle un tajo con su puñal mágico. El demonio cayó desangrado mientras una enorme mancha rojiza comenzaba a borbotear en el cuello de Montreaux. El Mal había sido vencido.
Gabriel devolvió el niño a Mesmi. A los pocos minutos Emilio hizo acto de presencia. Pidió a Mosely y a Gabriel que abrieran el sarcófago. Cuando el Cazador de Sombras miró en su interior tuvo una escalofriante visión: uno de sus antepasados estaba clavando a Jesús en la Cruz, pero pronto se arrepintió de ello. Agonizante, Cristo le pidió su espada y, con un beso, convirtió su mango en oro. Profetizó que uno de sus descendientes le ayudaría a salvar el Mundo. Gabriel observó el puñal que había pertenecido a su familia durante generaciones: el mango era completamente dorado.
Sin mediar palabra Emilio extrajo del sarcófago un bulto envuelto en un sudario: el cuerpo de Cristo. Ambos desaparecieron en un destello de luz mientras los ojos luminosos del niño y su sonrisa fresca inundaban la estancia. El Segundo Mesías acababa de anunciar su presencia en la Tierra.

J.A.P.

La herramienta de autoedición definitiva para todos los hogares y negocios en expansión



Serif PagePlus





Edición doméstica/profesional exclusivamente para Windows 95

Por sólo 4.995 Ptas.
30,02 Euros

VERSIÓN TOTALMENTE EN ESPAÑOL

¡¡GRATIS!!
100 asistentes para páginas
50 imágenes PhotoCD
100 Fuentes TrueType
1000 gráficos/bordes

Folletos e informes

Cree material empresarial de gran impacto, incluyendo bonitas portadas de informes, de folletos informativos acerca de sus productos y folletos publicitarios con mucho colorido.



Carteles y Posters

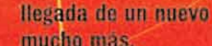
¡Haga que todo el mundo sepa lo que va a ocurrir!. Anuncie una fiesta de cumpleaños, un suceso en su empresa, un rastrillo, la llegada de un nuevo miembro a su familia y mucho más.



- Folletos
- Catálogos
- Informes
- Anuncios
- Boletines
- Prospectos
- Tarjetas
- Páginas de Internet
- Carteles y posters
- Etiquetas y adhesivos
- Papelería empresarial

Papelería empresarial

La mejor forma de mejorar el aspecto de su negocio. Diseñe papeles con membrete, sobres, hojas de memorandos, portadas de fax y tarjetas de visita de la misma forma.













¡Hágalo todo con Serif PagePlus!

¡Diseñe e imprima rápidamente todos estos proyectos y muchos más!. Asistentes automatizados le ayudan a crear documentos domésticos y empresariales de calidad profesional en muy poco tiempo. Una inmensa biblioteca de fuentes, imágenes prediseñadas y fotos.

A la venta en todos los quioscos de prensa



Si no lo encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos:
902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o por correo electrónico a: **pedidos@hobbypress.es**





Flanker 2.0 (I)



Bienvenidos una vez más a la Escuela de Pilotos. Este mes, y en las posteriores dos entregas, se va a describir el simulador de combate «Flanker 2.0», de SSI, y de todas las virtudes y defectos que nos reserva, intentando no dejar nada de vital importancia en el recorrido de su extenso y detallado análisis.



Entre las dos variantes del Flanker que se contemplan en «Flanker 2.0», el Su33 añade una nueva dimensión, debido a su versatilidad.

Iván el terrible

Compañía: **SSI** · Disponible: **PC**

CPU: Pentium 200 MHz · **RAM:** 32 MB · **HD:** 600 MB · **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB) · **Multijugador:** Sí (red local, Internet)

Como casi todos sabréis, la saga de los "sim" «Flanker» arrancó hace unos años con «SU-27 Flanker». Aquel increíble simulador hizo, y a buen seguro que aún hace, las delicias de muchos aficionados, y además puso la nota de color del momento al entablar una dura competencia contra «Falcon 3.0», por ver qué simulador era el mejor. Lo más curioso es que actualmente el sucesor de «Falcon 3.0» lleva en el mercado un año aproximadamente –«Falcon 4.0»– y de nuevo un «Flanker», en este caso la versión 2.0, aparece en el mercado para intentar arrebatarle el cetro a «Falcon 4.0».

Entre ambos sims las diferencias son claras y palpables, y dependerá de los gustos y preferencias del aficionado decidir cual de los dos es mejor. Y es que a «Falcon 4.0», aún estando desde hace un año en nuestros PCs y teniendo actualmente el parche 1.08, le acaba de salir un durísimo competidor.

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

En un primer vistazo muy general, «Flanker 2.0» es simplemente una versión ampliada y revisada del mítico «Flanker». Claro está que ampliar y mejorar una base tan magnífica hace que ya desde un principio «Flanker 2.0» sea coinsiderado una pieza de colección. Es más, los pilotos que ya estén familiarizados con el primer «Flanker», poco tendrán que hacer o leer para poder saltar de inmediato en la cabina del nuevo y ponerse a volar, sintiéndose como en casa, ya que básicamente todos los comandos son los mismos –no hay por qué cambiar lo que estaba bien y ajustado a la realidad–. Por otro lado, para los no iniciados en «Flanker», aunque los principios no van a ser fáciles –¿cuándo lo son?– la tanda de misiones de entrenamiento son más que suficientes para, por lo menos, saber cómo volar en un Su27, cómo controlar sus modos de radar, etc. Otra cosa bien distinta es ser un buen piloto, a lo que sólo se llega con cientos de horas de entrenamiento, y tener ese don... el don de saber hacerlo bien.

Además, por supuesto, la necesaria y detallada lectura del manual –muy bien redactado y maquetado– nos hará poder evolucionar en el aprendizaje de manera lógica y escalada, pasando por cada aspecto poco a poco. Al final, el que domine «Flanker», puede dominar cualquier "sim" en breves horas.

SU27 Y SU33, ¿QUIÉN DA MÁS?

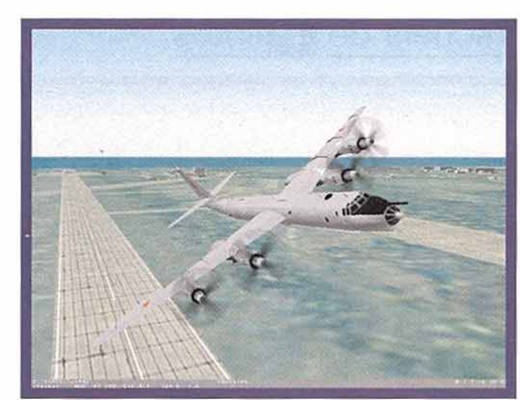
«Flanker 2.0» modela dos variantes, el Su27 y el Su33. La primera es la versión de supremacía aérea, mientras que la segunda es la variante naval con multifunciones en todos los campos. Aunque ambos aviones son prácticamente el mismo, el Su33 añade otra dimensión al "sim" debido a su versatilidad y adaptabilidad a todo tipo de misiones.

Ni que decir hay que el modelo de vuelo, como en sus versiones anteriores, es impecable, algo que no es muy común en los "sims" de combate aéreo. «Flanker 2.0» tiene un modelo de vuelo tan realista y ajustado que debería ser el estándar para cualquier otro "sim". Bastaría con que los demás productores

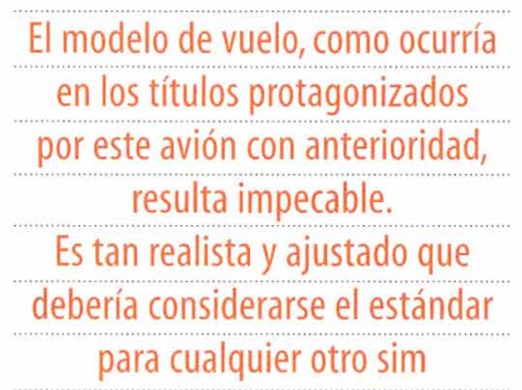
Ampliar y mejorar una base tan magnífica como es el Flanker hace que desde un principio «Flanker 2.0» sea una auténtica pieza de colección





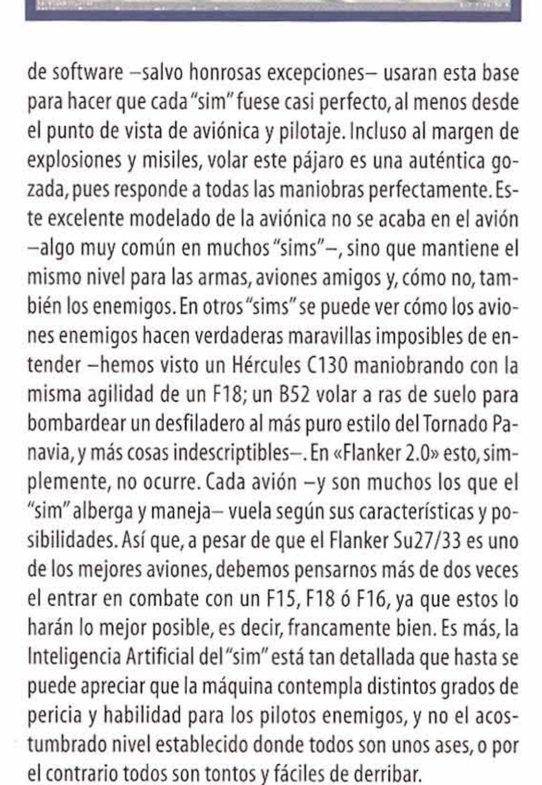






El modelo de vuelo, como ocurría en los títulos protagonizados por este avión con anterioridad, resulta impecable. Es tan realista y ajustado que debería considerarse el estándar para cualquier otro sim





de software –salvo honrosas excepciones– usaran esta base para hacer que cada "sim" fuese casi perfecto, al menos desde el punto de vista de aviónica y pilotaje. Incluso al margen de explosiones y misiles, volar este pájaro es una auténtica gozada, pues responde a todas las maniobras perfectamente. Este excelente modelado de la aviónica no se acaba en el avión –algo muy común en muchos "sims"–, sino que mantiene el mismo nivel para las armas, aviones amigos y, cómo no, también los enemigos. En otros "sims" se puede ver cómo los aviones enemigos hacen verdaderas maravillas imposibles de entender –hemos visto un Hércules C130 maniobrando con la misma agilidad de un F18; un B52 volar a ras de suelo para bombardear un desfiladero al más puro estilo del Tornado Panavia, y más cosas indescriptibles–. En «Flanker 2.0» esto, simplemente, no ocurre. Cada avión –y son muchos los que el "sim" alberga y maneja– vuela según sus características y posibilidades. Así que, a pesar de que el Flanker Su27/33 es uno de los mejores aviones, debemos pensarnos más de dos veces el entrar en combate con un F15, F18 ó F16, ya que estos lo harán lo mejor posible, es decir, francamente bien. Es más, la Inteligencia Artificial del "sim" está tan detallada que hasta se puede apreciar que la máquina contempla distintos grados de pericia y habilidad para los pilotos enemigos, y no el acostumbrado nivel establecido donde todos son unos ases, o por el contrario todos son tontos y fáciles de derribar.

GRÁFICOS QUE HACEN JUSTICIA

Los gráficos de «Flanker 2.0» son otro punto a destacar. Una de las características que siempre ha definido a la saga del Su27, de SSI, han sido los gráficos: limpios, suaves, nítidos y muy detallados. Tal vez algún veterano de la sección recuerda cómo la primera versión nos regalaba un Su27 plagado de detalles gráficos, y no sólo del avión, sino también de todo lo que le rodeaba. Aeródromos, aviones, vehículos terrestres, etc. Todo nítido y bien detallado. La pena era que en la época en la que empezaban las pixelaciones y los mapas de bit SSI mantuvo el antiguo concepto de gráficos poligonales. Aún así, no importaba, «Flanker» era tan magnífico que no ver sombras, luces o humo de verdad, no importaba demasiado. Con el tiempo, la versión 1.5 mejoró la calidad gráfica, incorporando gráficos con sombreados gouraud y haciendo aviones de más de trescientos polígonos –¡una salvajada!–. Pero los rivales seguían pujando fuerte y los gráficos eran aplastantemente buenos. Siempre se dijo que «Flanker» era de lo mejor, pero su carencia de buenos gráficos hacía que no fuese comercial, y acabó desbancado por otros "sims" que realmente no podían hacerle sombra en los aspectos técnicos de la simulación.

Por fin, «Flanker 2.0» es todo lo bueno de antes pero "vestido" con unos gráficos de ensueño. Siguiendo la tradición son limpios, nítidos, suaves pero, además, ahora incorporan toda la nueva tecnología de aceleración 3D, renderización, etc. de tal modo que es un auténtico regalo a los ojos.

Los efectos son brutales. Las luces, las nubes, el mar, son perfectos; cada aparato, casa, vehículo o avión está detallado al máximo, con sus partes móviles, camuflajes, insignias, incluso si hay daños e impactos.

El cockpit es una pasada. Todos los instrumentos están ahí, todos funcionan, todos en ruso –salvo que elijamos ponerlos en cristiano, lo cual, recordamos, ¡es trampa!–. Los retrovisores son geniales y muestran exactamente lo que hay tras nosotros con todo detalle. Por supuesto, no faltan los reflejos de la carlinga, que a su vez ayudan bastante a orientarnos cuando estamos en el modo de cabina virtual. Y, claro está, el modo de cabina virtual es tan excelente como el estático.

Todos los instrumentos siguen funcionando y son perfectamente interpretables. Supongo que algunos os preguntaréis que para tanta exhibición gráfica hará falta una buena máquina. En nuestro Pentium II a 350 MHz, con aceleradora Voodoo 2, y a tope de configuración, el refresco de pantalla es bastante bueno, hasta que se carga con otros aviones o con edificios, que baja hasta tener un salto perceptible que incomoda el vuelo.

Suponemos que, al menos, nos tenemos que ir a los 550 MHz y a aceleradoras gráficas de ultima generación.

Siempre que hablamos de los gráficos tendemos a olvidar el sonido, ya que lo que entra por la vista es más impactante que lo que el oído percibe.

Pero, en este caso, no podemos dejarlo aparte, pues el sonido de «Flanker 2.0» es muy bueno, acorde con los tiempos, pero no mejor que otros competidores, como «Falcon 4.0». Lo que nos ha llamado la atención es que, probablemente, «Flanker 2.0» sea unos de los primeros en contemplar tarjetas de sonido 3D. Si tenéis esa suerte, «Flanker 2.0» da una vuelta más al tornillo, y es que ya no sólo nos podremos orientar con los ojos, sino que a veces el oído juega un papel fundamental. Podremos saber por dónde nos entra un avión enemigo al oír su pasada detrás de nosotros, o dónde hay explosiones, si a babor o estribor de nuestro pájaro. Además, en el cockpit los sonidos de las alarmas estarán más localizados y, por lo tanto, podremos aprender antes las diferentes alarmas de los peligros, no sólo por el sonido, sino por su procedencia.

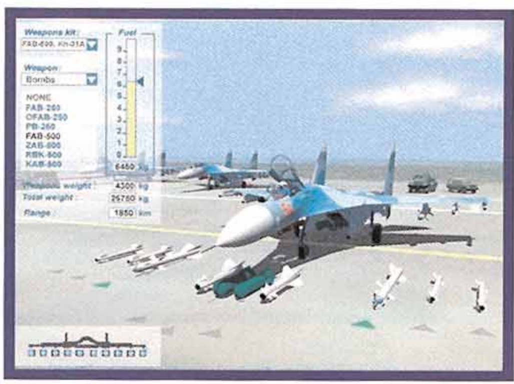
LA LÓGICA AL PODER

La campaña de «Flanker 2.0» es un compromiso entre una campaña totalmente dinámica y una lineal. Y el resultado, aunque a nuestro juicio está lejos de lo deseado para una campaña dinámica –creemos que sólo «EF 2000» consiguió crear una auténtica– es bastante más que aceptable.

De nuevo volamos sobre el escenario de la península de Crimea. Y aunque esta vez el terreno que la rodea es mayor, sólo la península de Crimea está representada con todo lujo de detalles y, en cuanto nos salgamos de ella, la calidad gráfica sigue siendo la misma, pero el cuadro deja de tener personajes ►




Uno de los aspectos en que «Flanker 2.0» dejá muy atrás a versiones precedentes es en el nivel del detalle gráfico que ofrece.


El juego está pensado para los amantes de la simulación y los verdaderos expertos. Su dificultad lo hace desaconsejable para los novatos.


El editor de misiones que posee el juego es de un muy sencillo manejo, y tiene posibilidades casi ilimitadas para obtener una gran variedad.

y objetos, y los pocos que hay son bastante repetitivos. La campaña, como decimos, no es ni dinámica ni de misiones enlatadas. Es decir, la estructura básica es la siguiente: volamos una misión, si ocurre la situación A, entonces la siguiente será B. Pero si en lugar de A ocurre B, entonces la respuesta será C. Es decir, hay una serie de situaciones pensadas y predispuestas, que nos llevan a otras diferentes. Aunque inicialmente parece bastante lineal, «Flanker 2.0» considera un montón de situaciones, de tal forma que al final las posibilidades se ramifican mucho y es difícil repetir la misma situación dentro de una campaña. Como en el primer Flanker, la campaña está presentada de una forma muy austera. Nada de adornos, ni vídeos, ni fotos; es decir, funcionalidad total. Sólo un mapa del escenario con un formato de manejo clásico de Windows, iconos de funciones y ventanitas para definir la misión. ¿Las misiones? Pues muy variadas y en abundante número. Escoltas aéreas, ataque contra radares, soporte aéreo, bombardeo, etc. Para poder volar cada una solamente es necesario elegirlas en la carpeta que las contiene como archivos. Esto implica que será bastante fácil poder incorporar a nuestra colección las misiones que la gente deposite en la web, ya que existe la opción de editarlas y, por lo tanto, las posibilidades de volar cientos de misiones se aumenta claramente. La dificultad de estas depende de las mentes enfermas (¡en la web hay de todo!) que las creen.

El jugador puede decidir si quiere volar la misión como simple piloto, líder de un escuadrón o General. Esto significa que si somos un simple piloto acataremos las órdenes que lleguen de arriba, y ya está. Si por el contrario somos líderes de un escuadrón podremos intervenir en el diseño de la misión y, finalmente, si elegimos jugar como General entonces no sólo tendremos que pilotar, sino también cargar con toda la estrategia de la campaña a nuestras espaldas; habrá que diseñar misiones completas, decidir cuáles serán los siguientes objetivos, dependiendo de los resultados previos, mover refuerzos y efectivos de una zona a otra, etc. Es decir, también «Flanker» nos pone en las manos la posibilidad de demostrar nuestras habilidades como estrategas, además de pilotos.

Por fin el Flanker resulta ser todo lo bueno que era antes, y ademas se ha "vestido" con unos gráficos de ensueño

El editor de misiones es bastante potente y, a la vez, sencillo de usar, ya que es bastante intuitivo. De hecho, uno de los detalles a destacar, y basándose en ese pseudodinamismo de la campaña, es la posibilidad de diseñar misiones usando algoritmos lógicos. Podremos crear misiones que varíen dependiendo de lo que ocurra en el transcurso de las mismas usando los términos "si/entonces" (SI ocurre esto... ENTONCES pasa aquello). Este sistema es sencillamente brillante. Nunca antes lo habíamos visto, y tal vez sea algo muy a tener en cuenta para los demás creadores de software de simulación. De esta forma, la edición de misiones se puede complicar de manera extrema hasta casi crear campañas, y logra que el "sim" sea interminable, ya que cada misión puede ser totalmente diferente. Si además hay posibilidad de grabar estas misiones como archivos disponibles, entonces la web se llenará enseguida (al estilo «Quake» o «Unreal»)

GOLPE DE ESTADO CONTRA «FALCON 4.0»

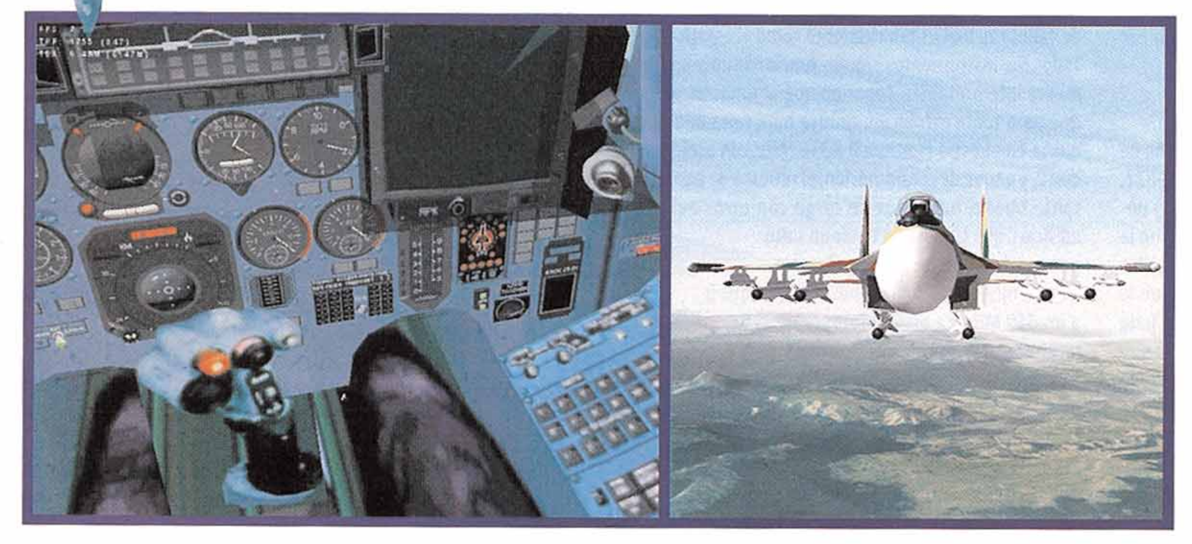
En resumen, «Flanker 2.0» ha cumplido con las expectativas creadas. Llevábamos más de dos años esperando su lanzamiento y viendo pantallas de sus gráficos en Internet. Por fin está aquí y no creemos que vaya a decepcionar a nadie. Es más, es un agresivo competidor para «Falcon 4.0» que seguro que hará las delicias de los que anteriormente disfrutaron con las primeras entregas de «Flanker».

Detrás de todo este despliegue de gráficos, editores de misiones y aviónica increíble, hay algo más. «Flanker 2.0» no ha sido programado para desaparecer, como casi todos los "sims" del F22. «Flanker» está pensado para los verdaderos amantes de la simulación de combate aérea. No hay adornos ni detalles superfluos, no hay pérdida de papeles para aumentar la jugabilidad; de hecho, «Flanker 2.0» es difícil, bastante difícil.

Necesita dedicación y tiempo para poder sacarle partido, porque es para pilotos de verdad, para puristas. Si lo que buscas es algo rápido que derribar y ganar medallas fáciles, es mejor que inviertas el dinero en otra historia y dejar «Flanker 2.0» para los que creen en esto.

Nota: Esperamos que con estas breves líneas podamos disculparnos por la ausencia de la Escuela de Pilotos en el pasado número. No ha sido cosa del efecto 2000, sino diversos problemas relacionados con la disponibilidad de páginas suficientes en la revista –no siempre hay para todo lo que se quiere dar–. Pedimos perdón a todos nuestros lectores.

G. "SHARKY" C.

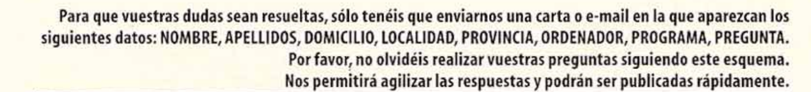


puntuación

TECNOLOGÍA:	95
ADICCIÓN:	90

Increíble "sim", de realismo extremo y dificultad máxima. Muy difícil de jugar y con una curva de aprendizaje muy lenta. Gráficos excelentes y un asombroso editor de misiones basado en parámetros lógicos.

total **90**



BROKEN SWORD

¿Qué hago con el carnero?

José Francisco Tesón. Cáceres.

Acércate a la cabra por la derecha. haciendo doble clic en la escalera, pero tan pronto como la cabra vaya a por ti pulsa sobre el arado en el extremo más lejano. Así atraparás a la cabra y podrás utilizar la escalera para entrar en la excavación.

¿Qué se hace en el hotel Ubu?

Candelas Valdés. Asturias.

Pregunta a Piermont sobre ti misma. No olvides enseñarle también tu foto. Hablarás con ella sobre tus descubrimientos y te ayudará a conseguir la llave de la habitación que buscas. Para ello, intenta coger la llave tú mismo y luego preguntale sobre la llave y el asesino. Cuando el recepcionista se haya ido, coge la llave y sube por las escaleras hasta la primera puerta a la derecha. En esa habitación no hay nada interesante, pero puedes salir por la ventana y llegar a la habitación del asesino. Intenta salir por la puerta; descubrirás que está cerrada pero esto provocará que Khan llegue. Si te escondes en el armario pasarás unos momentos de apuro, pero luego se marchará y podrás registrar los pantalones que se ha quitado. Encontrarás una tarjeta de un electricista y una caja de cerillas. Ahora puedes abandonar la habitación y volver a la recepción, donde quizá sea buena idea preguntar al encargado por la caja de seguridad. Muéstrale la tarjeta, y haz lo propio con Piermont para que te ayuda a conseguir el manuscrito de la caja de seguridad de Khan. Ahora tienes un problema. Si intentas salir del hotel, Flap y Guido, los ayudantes de Khan, te registrarán y encontrarán el pergamino con lo que tus días de turista habrán terminado. Vuelve entonces a la cornisa y tira el papel a la calle; cuando salgas puedes recuperarlo.

GRIM FANDANGO

¿Cómo se va a Rubacava?

Javier García. Madrid.

Sal de la cocina a la escalera exterior y baja por el tramo que falta. Encontrarás unos coches fúnebres y un ataúd en el suelo, que abrirás. Saldrá de allí el enano que Manny había encontrado en el envenenamiento años atrás, y estará muy agradecido por los tres años de encierro, tanto que lanzará a Manny al estómago una taza llena de espuma de empaquetar. Por suerte, los esqueletos no tienen estómago. Manny volverá al lugar donde estaba Glottis, llenará el trapo de grasa en los barriles, lo meterá en la tostadora de la cocina, la encenderá y comenzará a arder. Aparecerá uno de los mecánicos chiquitines y la apagará con un extintor. Esto le hará recordar algo que le había explicado cierto diablo técnico tres años atrás. Cogerá otro trapo del cajón y lo engrasará en los barriles. Después situará la jarra de espuma en el estante que había junto a la tostadora e introducirá en ésta el trapo. La espuma del extintor reaccionará con la de la taza, haciendo volar ésta por la habitación descubrireis un combustible superpotente. Los mecánicos fabricarán una mezcla de tren y teleférico que impulsado por el nuevo combustible tiene un doble objetivo: reanimar a Glottis con la velocidad y poner a Manny y Merche rumbo a El Tuétano.

¿Qué hago en las bodegas?, no puedo coger el maletín.

Alvaro Sánchez. Cádiz.

En aquel lugar no está la maleta de Charlie, así que monta una grúa y llévala al ascensor. En el interior bájate y aprieta el botón de subida. Arriba no podrás pasar por la puerta con la grúa, por lo que volverás a bajar y en el camino te darás cuenta de que había un pasillo intermedio entre las dos plantas, en el que el ascensor no paraba. También verás que la reja que cerraba el ascensor tenía dos aberturas en la parte inferior, por la que cabría la pala de la grúa si se mantenía en posición baja. Coloca la grúa enfrente de una de las aberturas y bájate. Pulsa el botón para que el ascensor suba, vuelve a montar en la grúa y manténla, empujando sobre la abertura. Cuando llegues al pasillo la pala habrá entrado, y golpeará contra el techo parando el ascensor. Se desmontará de la grúa; utiliza una palanca que había en su lateral izquierdo y que hacía subir las palas. Así se abrirá la reja y Manny podrá entrar en el pasillo. Sigue hasta el fondo, encontrarás la maleta, ábrela y verás que estaba llena de billetes de primera clase de los que habían robado en la agencia donde trabajabas. Cógela y sal de allí.

¿Cómo salgo de Rubacava?

Borja Jesús Hernández. Madrid.

Vé a casa de Toto, el tatuador, y de un pequeño armario roba un frasco de nitrógeno líquido. Después vé a ver a Velasco. Manny te contará parte de sus viajes, y el lobo de mar le dirá a Manny que la ciudad estaba llena de gentuza y que se largaba a buscar el barco que Glottis había reparado en el fin del mundo. Manny cogerá una botella con un barco dentro que tenía allí Velasco. Ahora te encaminarás al Ataúd Azul, allí hay un gran barril de licor en la cocina. Llena la botella del barril con aquella pócima y abandona la cocina. En ese momento saldrá Olivia y se ofrecerá a acompañarte en tu cruzada contra el mal. Volverá junto a Glottis y te dará a probar el licor de la botella. Glottis te preguntará sin mucho interés el lugar de su procedencia para, acto seguido, dirigirse allí y tomarse el barril entero. Manny le hablará de algo poco digestivo y su socio vomitará inundando el garaje. Después Manny aplicará el nitrógeno líquido sobre el vómito de su borrachuzo amigo y lo solidificará. Podrá andar por encima de las fichas de dominó y desactivar el artefacto explosivo. Ya nada os impedirá llegar a vuestro destino.

HOLLYWOOOD MONSTERS

¿Cómo se consigue el tratamiento adelgazante de Drácula?

José Manuel Medina. Madrid.

La publicidad sobre productos de adelgazamiento se puede usar en el árbol cercano a la cabaña del ciego, en Suiza, para recoger resina que la vuelve pegajosa. Luego puede adherirse al tratamiento capilar para tener un falso tratamiento de adelgazamiento, que hay que entregar a Drácula, el cual arrojará las pastillas adelgazantes por la ventana. Las encontrarás metidas en un estuche de plata algo peculiar, que hay que abrir, cerca de los destrozados huesos de Markus Hecker. Mezcla las pastillas adelgazantes con las gominolas de Gwen para dejarla dormida. Ahora toca visitar a Gwen. Con la navaja suiza en posición de cuchillo, se puede afilar el madero australiano hasta convertirlo en una estaca. Usando la estaca y la maza sobre la indefensa Gwen, nos libraremos de ella. Entonces recoge el ataúd de Gwen dando el cambiazo con el de Drácula, y usa el camafeo de Samarcanda con el órgano maléfico, de modo que el conde está tan contento por haber adelgazado que te dará la oportunidad de abrir la base del trofeo Hollywood Monster y recoger un pedazo de Frankie.

¿Cómo se entra en la cocina?

Luis Alfonso Sariot. Granada.

Cuando tengas todos los componentes que necesitas para revivir a Frankie entra en el laboratorio. En un cajón encontrarás aguja e hilo, que usarás para unir los tres pedazos de Frankie. Luego mete los cinco componentes del suero en la cubeta de la máquina y acciona el interrupto; pero el proceso fracasa, por carecer Frankie de cerebro. Es menester regresar a la mansión Hannover y, por el salón, acceder a través de la puerta, hasta ahora cerrada, a la cocina. El cocinero no se muestra excesivamente colaborador, pero François huirá cuando uses el globo repleto de gas australiano. Ahora métete en la despensa, acciona el interruptor al lado de la puerta y recoge el objeto envuelto en un trapo, que se supone constituye el cerebro de Frankie. De vuelta en el Laboratorio, usa el cerebro y luego la palanca, y verás a Frankie volver con una voz ronca al mundo de los vivos.

¿Cómo se pega el pastillero neesie boom al pico de Hecker?

Enric Zafra. Barcelona.

El pastillero de plata de Drácula es el recipiente idóneo para recoger el Nessie Boom. Abre el micrófono de la mansión Hecker para encontrar un imán, que unirás al ataúd. Finalmente, visita a Karl Hecker, atareado picando piedra, y pega el ataúd de plata al pico de Karl, lo que provocará una explosión demoledora. Esto sirve para que le quites un diamante de proporciones desmesuradas, y para entrar por el boquete hasta donde está el trofeo, cuya base abrirás para recoger otro pedazo de Frankie.

¿Hay que hacer algo con el bolso de Taffy, la secretaria del Sr. Hannover?

Enric Zafra. Barcelona.

No se necesita para nada; de esa habitación necesitarás el paraguas y la lupa.

¿Qué hay que hacer en la despensa –cocina–?

Pablo Gamazo. Valencia.

El cocinero no será excesivamente colaborador, pero François se irá cuando uses el globo repleto de gas australiano. Ahora métete en la despensa, acciona el interruptor al lado de la puerta y recoge el objeto envuelto en un trapo, pues se supone que es lo que constituye el cerebro de Frankie.

¿Cómo se abre la puerta que hay dentro del despacho del Sr. Hannover?

Fran Ariza. Asturias.

La llave abre la puerta izquierda que da acceso al despacho de Hannover. Con el trapo tendrás que recoger un poco de carbón de la chimenea y usarlo en la libreta para averiguar qué tramaba Frankie. Desciende de nuevo al exterior, observa el edificio en lontananza descubriendo así que se trata de las bodegas, e intenta dirigirte a ellas; mas el Sr. Otto Hannover no te dejará y te dará una tarjeta; vete ahora hacia el despacho de Hannover, donde usando la tarjeta en la puerta cerrada, podrás penetrar en el despacho de la secretaria del productor. Recoge una manivela que hay ahí y úsala en la gramola del despacho de Hannover (escuchando un extraño ruidito), tras lo cual debes volver al despacho de la secretaria, convertido en algo muy diferente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Por Santiago Erice

ANA TORROJA



Pasajes de un sueño

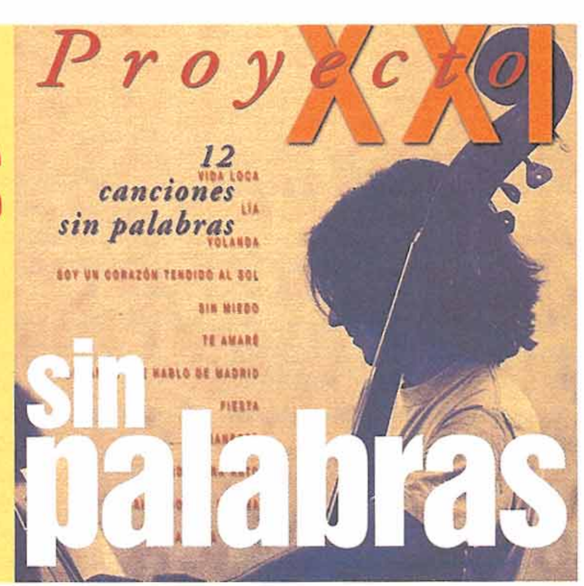
Con la entrada del año 2000 ha llegado el segundo álbum en solitario de Ana Torroja, «Pasajes de un Sueño». Dice la autora que es su disco más personal, más incluso que el de su debú, «Puntos Cardinales» y, por supuesto, mucho más que los que grabó con Mecano, un proyecto musical en el que Ana solía limitarse a ser la primera actriz de un guión compuesto por los hermanos Cano.

Y si es cierto que en «Pasajes de un Sueño» hay mucho de la forma de ser de la cantante; entonces ésta es cosmopolita porque en el álbum conviven retazos musicales que van desde la melodía más empalagosa hasta la más genuinamente pop de influencias anglosajonas, o a ritmos latinos que invitan a danzar. Ella es chica viajera que se acomoda igual a Nueva York, Londres o Madrid. Tal vez por eso las letras hablan de sentimientos, de sensaciones, de amor y desamor, de soledad..., sin ninguna referencia a un espacio concreto, a un lugar o a un tiempo determinados

Doce canciones sin palabras

PROYECTO XXI

Ana Lasala y Joaquín Gutiérrez, profesores de música, son los inventores de Proyecto XXI, o de cómo convertir doce clásicos del pop en piezas instrumentales para una orquesta de cámara –ya sabes, violines, violas, violoncellos y contrabajos– formada por jóvenes estudiantes de clásica. Tan herética propuesta ya se ha traducido en un álbum, en el que se pasa por el tamiz sonoro de las cuerdas temas como «Vida Loca» de Pancho Céspedes, «Yolanda» de Pablo Milanés, «Pongamos que hablo de Madrid» de Sabina, o «Fiesta» de Serrat, hasta llegar a la docena de títulos.







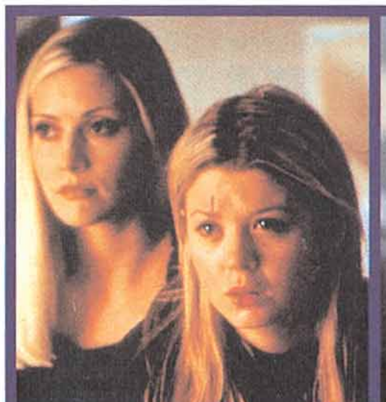


MUÉRETE BONITA

La película «Muérete Bonita», debú como director de Michael Patrick Jan, es una mirada a un concurso de misses; pero una mirada que no se detiene ni en las curvas de sus protagonistas ni en el supuesto cociente intelectual de sus protagonistas. Él prefiere rascar un poco la superficie y mostrar lo que hay detrás con ojo crítico, sarcasmo y ganas de provocar. Eso significa que, en tono de comedia, nos cuenta una guerra protagonizada por Denise Richards, Kirstie Alley, Kirsten Dunst y Ellen Barkin.

Para ganar todo vale, lo que te estás imaginando y también el asesinato. No te puedes fiar de nadie, como mucho de tus padres y novio, que tanto te quieren, aunque no creas, a veces las circunstancias no son lo que aparentan. Que esa chica parezca tonta no la elimina de la pugna por la victoria, al fin y al cabo tú tampoco eres muy lista. Las influencias cuentan mucho, así que acércate a ese miembro del jurado, no te dejes intimidar por la fama de íntegro de ese tipo del jurado, seguro que es sólo una fachada. ¿Y tú, por qué te has presentando al concurso en esta comedia negra y ácida? ¿Eres la chica rica y puritana? ¿Pretendes ser famosa u obtener prestigio social? ¿Acaso sólo pretendes huir de tu madre?

Guerra en el concurso de Misses





Sexo y misterio

LA ÚLTIMA NOCHE

Una noche. Cuatro chicos. Cuatro chicas. Ocho jóvenes dispuestos a cometer locuras sexuales y/o amorosas. Sus vidas se entrecruzan. A la mañana siguiente a cada uno de ellos le ha ido de una manera muy diferente y hay algún misterio que resolver. Con estos ingredientes, y un guión de David McKenna, Michael Cristofer («GIA») ha dirigido «La Última Noche».

Con intención de convertirse en reclamo generacional de jóvenes urbanitas que no han llegado a la treintena, esta película utiliza la excusa de una noche de desenfreno para reflexionar sobre las relaciones entre hombres y mujeres, el sexo, la soledad, la pareja y el amor en estos agitados y confusos días.

VALLEKAS

El madrileño barrio de Vallekas (en el metro y en los papeles oficiales se escribe Vallecas) ha reivindicado desde hace muchos años convertirse en puerto de mar. Como las olas y el agua salada quedan un poco lejos, los vallekanos presumen de otras cosas; del rock, por ejemplo.

Y para homenajear a este barrio se grabó «Vallekas», un álbum donde escuchar a nombres ilustres del rock duro nacional (Topo, Obús, Ska-P, Saratoga, Caskarrabias, Muro, Boikot, Easy Rider, Rosendo...) ligados directa o muy indirectamente con esta barriada obrera madrileña.



Rock sin puerto de mar

MARIHUANA, EL SÓTANO MALDITO

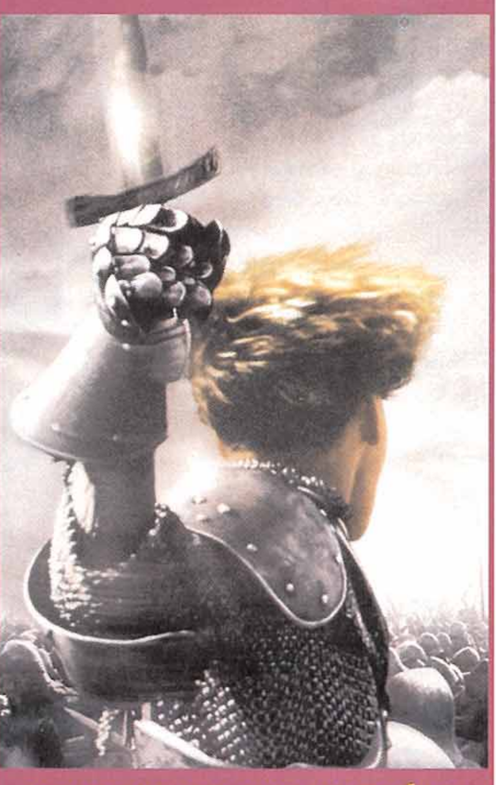


El film «Marihuana, El Sótano Maldito», de Robert Sarkies, junta una banda sonora rockera, un puñado de jóvenes en acción dispuestos a saltarse las normas sociales, marihuana para liar las cosas, una casa okupada sin adultos responsables que amarguen la vida con sus prohibiciones, y algún tipo con hábitos nada recomendables para la salud de los demás. ¿Alguien se imagina el resultado?

Mezcla de comedia juvenil, drama, peli de misterio y unos cuantos géneros más; «Marihuana, El Sótano Maldito» está interpretada por Willa O´Neill, Neill Rea, Taika Cohen, Ashleigh Seagar, Charlie Bleakey y Jon Brazier, un puñado de actores que en su mayoría lleva colgada la etiqueta de "joven promesa".

Jóvenes en acción

JUANA DE ARCO



HISTORIA DE UNA HEROÍNA

FRANCESA

La historia de Juana de Arco, la heroína francesa, nacida campesina, que se vistió de hombre, marchó a la guerra, murió condenada en la hoguera por hereje y fue proclamada santa por la Iglesia Católica ha sido llevada al cine por Luc Besson (realizador de la versión francesa de «Nikita»).

Protagonizada por Milla Jovovich, John Malkovich, Faye Dunaway y Dustin Hoffman; esta superproducción de aventuras ambientada en la Edad Media atraerá a los católicos que querrán ver las andanzas de una martir por su fe, a las feministas que reivindican a una pionera en ocupar puestos de trabajo masculinos, guerrear; a los afrancesados, siempre celosos del buen nombre de sus héroes nacionales, como cualquier otro pueblo; y, por supuesto, a los seguidores de pelis históricas. El colofón perfecto sería escuchar a la salida del cine (no en un debate de la tele) cómo discuten representantes de cada uno de estos sectores de la población sobre las bondades y maldades de la «Juana de Arco» de Besson.

LAGARTIJA NICK



Pasión por la ciencia

Con su nuevo álbum de título homónimo, la banda granadina Lagartija Nick vuelve a demostrar su pasión por la ciencia y el futuro, continuando la evolución que ya apuntó en su reivindicación del científico de principios de siglo (el actual, el XX, por supuesto) Val del Omar. En esta ocasión sus guitarras, sus loops, sus envolventes ambientes sonoros han llegado tan lejos que recrean hasta unas palabras del astronauta Pedro Duque. La ligazón poética con la tradición la pone en algún tema el cantaor Enrique Morente (con quien la banda ya grabara el excelente «Omega»), o unos versos del Corán. Y, finalmente, a los fans del grupo que compren el CD les ofrecen una pista encriptada para acceder, vía Internet, a la web oficial de Lagartija Nick.

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

¿Por qué Centro MAIL?



Porque
puedes **cambiar** y **alquilar** todos tus videojuegos.



Porque
te ofrecemos continuamente los **mejores precios**.



Porque
tenemos miles de juegos a **precios increíbles**.



Porque
con la **Tarjeta de Socio** participarás en promociones y sorteos exclusivos.



Porque
tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes.



Porque
nos puedes **encargar** y **reservar** tus juegos favoritos para que no te quedes sin ellos.



Porque
disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todo.

Porque
siempre encontrarás todas las **novedades** y, generalmente, **antes**.

y porque
somos la primera cadena especialista en informática y videojuegos de España



[del 1 al 29 de Febrero]

MODEM ZOLTRIX RAINBOW 56K BLUEFIGHTER



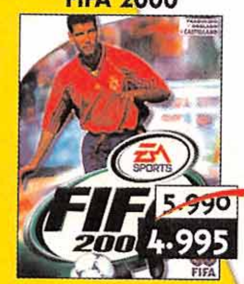
SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600)



SVGA 3D BLASTER GEFORCE 256 ANNIHILATOR



FIFA 2000



HALF-LIFE JUEGO DEL AÑO



MORTADELO Y FILEMÓN: MÁQUINA METEREOLOCA



PANDA ANTIVIRUS HOME EDITION



pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Ofertas válidas hasta fin de existencias

Hace 10 años...

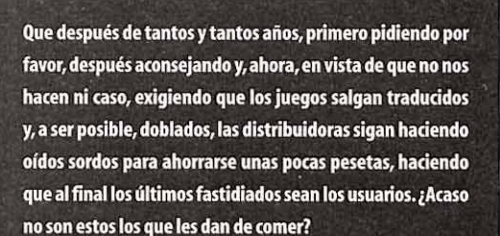


En nuestro número 23 de la Segunda Época, la portada adquirió una temática erótico-cultural. Lo primero, por la Dama de la Noche, «Elvira», que con sus sinuosas curvas y su aspecto entre macabro e insinuante conseguía meternos en una aventura en primera persona llena de misterio y enigmas. La parte cultural la introducía «E-Motion», cuya cara protagonista era, ni más ni menos, que la del mayor genio de los tiempos: Albert Einstein y cuyo desarrollo se basaba en una serie de puzzles moleculares en los que debíamos eliminar los electrones y protones de la misma carga.
Pero la nota más espectacular la puso «Space Ace», un juego creado por el mismo equipo que llevó a cabo tiempo atrás «Dragon´s Lair» para los ordenadores de 16 bit. Como extra, incluimos los mejores cincuenta cargadores para los juegos de Amiga.

Formidable

La polémica que ha levantado nuestra opinión sobre «Quake III» y «Unreal Tournament». Unos a favor, otros en contra, pero por lo menos nos hemos dado cuenta de la cantidad de gente que nos lee hasta la última coma. Sin embargo, nos ratificamos en lo dicho, más que nada por las horas de risas que nos pasamos en la redacción con «Quake III», cosa que no ha pasado con «Unreal Tournament». La diversión lo es todo, aparte de la tecnología.

Lamentable

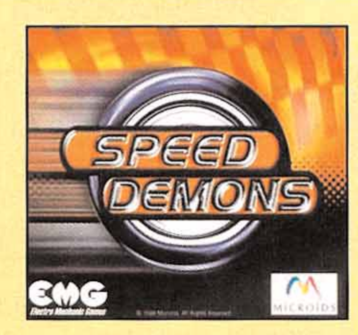


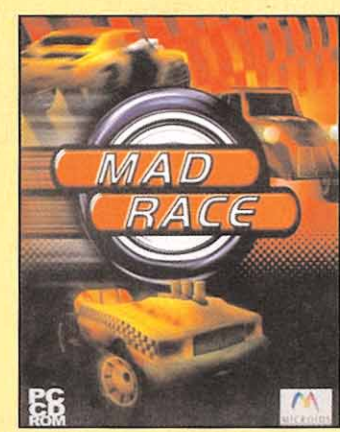
Que después de tantos y tantos años, primero pidiendo por favor, después aconsejando y, ahora, en vista de que no nos hacen ni caso, exigiendo que los juegos salgan traducidos y, a ser posible, doblados, las distribuidoras sigan haciendo oídos sordos para ahorrarse unas pocas pesetas, haciendo que al final los últimos fastidiados sean los usuarios. ¿Acaso no son estos los que les dan de comer?

Nintendo bajo pleito

La manager de Uri Geller, el famoso psíquico que se dedicaba a doblar cucharas y tenedores de metal, y a parar relojes de pulsera, en vista de que veía que su protegido estaba de capa caída y no tenía ningún bolo ni gala de la que sacarse algunas "perrillas", ha decidido ponerle un pleito a Nintendo de nada más y nada menos que, ¡agarraos!, 100 millones de dólares, porque uno de los personajes de su fantástico juego «Pokémon» tiene el mismo nombre que el apellido del psíquico, es decir, Geller, y también tiene la capacidad de doblar cosas de metal.
Y es que hay gente que no sabe cómo sacar ingeniárselas para sacar dinero de debajo de las piedras. Esperemos que esta ridícula acción de la manager se quede en una anécdota curiosa que no hará más que ponerla en evidencia.

Microïds se hace un lío

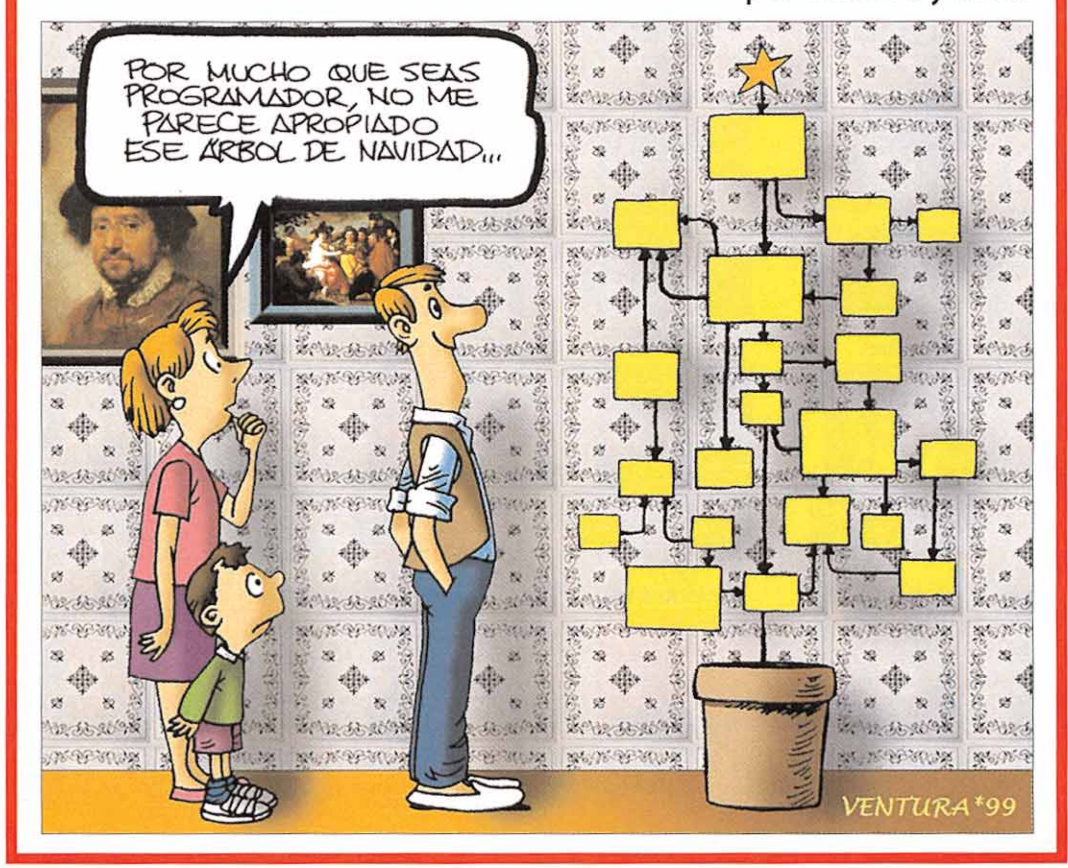




El mes pasado nos hizo gracia la metedura de pata por parte de Acclaim con el equívoco que tuvieron a la hora de poner los requerimientos de «Trick Style» en la caja y en el librito de instrucciones. Pero, este mes descubrimos que aún se puede meter la pata de manera más estrepitosa. Nos llegó a la redacción un nuevo juego de Microïds, de nombre «Mad Racer», o eso es, por lo menos, lo que creíamos al ver la caja completamente precintada. Pero cuando la abrimos para ver qué tal estaba este juego de coches descubrimos que, tanto en la caja interior del CD, como en la serigrafía del mismo, ponía «Speed Demons». Atónitos nos quedamos ante el hecho.
¡¡A ver!! ¡¡ Señores!! ¿Y ahora, qué título ponemos en el punto de mira? ¿Eh?

Humor

por Ventura y nieto



EL SECTOR CRÍTICO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA. C/ Pedro Texeira, 8. 5ª planta. 28020 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

Gotas corrosivas

Unreal Tournament vs Quake 3 Arena

Este mes los forums de Micromanía, concretamente el de Arcade, ha estado calentito a raíz de los comentarios sobre «Unreal Tournament» y «Quake III Arena» que han aparecido en el número de enero de la revista. Porque nos parece que tal polémica revela vuestra inquietud sobre los contenidos de la revista y porque tenéis todo el derecho a que se os tome en cuenta, hemos rescatado alguno de los mensajes remitidos a los forums. Hay de todo un poco. ¡Viva la pluralidad!

No es que guste que nos den caña, pero os agradecemos vuestras opiniones como estímulo para seguir ahondando todo lo posible en cada aspecto que analizamos en un videojuego.



• Tenemos que reconocerlo amigos: «Quake III Arena» es un bombazo a, nivel gráfico y en red local. Es una pasada, los gráficos bestiales, color y texturas brillantes. ¿Podría tratarse del juego del año en red, es algo más que eso? He jugado horas entre dos ordenadores, unidos simplemente con un cable a 10 MB por segundo, y con distintos sistemas operativos, y se ha comportado de una manera amigable. A todos los niveles, es un juegazo, una experiencia total y además... ¡es multiplataforma!

Los menús son agradables al tacto, las combinaciones posibles entre bots y humanos son ilimitadas, de manera que se puede jugar en modo cooperativo dos a dos, los escenarios y la música que recuerdan algo a «Quake»... Lo único que preocupa es que por peligro de adicción se puede llegar a abusar de Lucy o de Phobos, o morirse de risa con Orbyt.

MacFly

• Acabo de recibir la lista de correo de Micromanía (muy buena, por cierto) y he visto algo sobre la polémica UT-Q3, que si no recibía muchos votos... Pues bueno, yo voy ha dar mi opinión y un llamamiento a todos aquellos que les guste más el genial «UT» que «QIII». ¡Votad en el Top! Juntos podremos auparnos al número uno. Y ahora mi opinión. Yo me descargué la demo de «UT» una noche que no quiero recordar, y cuando la probé me quedé enganchado instantáneamente: Esos gráficos, la jugabilidad, los bots, los modos de juegos, las armas... Fui siguiendo muy de cerca el desarrollo del juego, y cuando por fin salió a la venta (tras innumerables retrasos de última hora), y... ¡guau! GENIAL, FANTÁSTICO.

Un par de semanas más tarde, me pillo la demo de «QIII» en Micromanía (después de bajarme la de «UT» me quedé sin ganas de bajarme ésta) y me decepcionó un poco. El diseño de los niveles no me gusta, y las texturas son muy repetitivas, al estilo «Quake» (muchas curvas, pero...). Los personajes no estaban mal, pero no se movían tan bien como los de «UT» (como bots sí que son tan buenos, o más). Después de esto, y sin llegar a ninguna conclusión, ya no sé por qué he escrito. Bueno, sí: ¡¡¡VOTAD POR «UNREAL TOURNAMENT»!!!

Queerest

• Son juegos muy similares, demasiado parecidos, la ventaja de ser juegos de red puede estar en la esperanza de encontrar rivales más torpes que tú, porque claro, no hay diferencia visual entre los bots generados por el juego y los supuestos personajes desconocidos que encuentres on line. Yo creo que la evolución de ese tipo de juegos será: Crea tu propio personaje, y lucha contra el mundo.

Boba Fett

• ¿Cómo es posible que tenga un 83... ¡Estos redactores de Micromanía! se habrán equivocado, vamos digo yo que por lo menos un 93... ¿Que es más de lo mismo? «Quake III» es más de lo mismo, «UT» trae modos de juego totalmente nuevos y alucinantes...

¿Qué no va tan bien como «Q3» en Internet? Vale, pero la oferta de tipos de juego es mucho más amplia, y en redes locales le da un repasito a éste.

¿Qué las armas de «Q3» son mejores? Ni hablar, como las de «Unreal» no hay otras. ¿Acaso es poco adictivo o jugable? Al contrario, es increíblemente adictivo y jugable, y que yo sepa, Micromanía puntúa más por lo bueno que es un juego que por sus gráficos, aunque renderizen curvas (o eso pensaba yo...). ¿A quién le dejaron que pusiera la puntuación, a la señora de la limpieza?

Señores de Micromanía, todavía podéis redimiros y disculparos públicamente...

Coolhand

• Yo tampoco estoy de acuerdo con la puntuación tan bajísima que se le da a ese pedazo de juego como es «UT» (más en contra, si cabe, cuando se le da un 90 al «PC Fútbol 2000»). Yo, personalmente, prefiero el «QIIIA», soy un enamorado de la saga «Quake», pero creo tener el raciocinio suficiente como para decir que «UT» supera a «Q3A» en muchísimos aspectos, sobre todo en las opciones de configuración, ¡Dios! Se puede tocar todo y ponerlo al gusto de cada cual, ¡¡es fabuloso!! Otro aspecto en el que es superior es en el de las armas: «UT» tiene unas armas impresionantes y maravillosas mientras que «QIIIA» tiene lo mismo de siempre. Pero el ambiente de «Quake» es sencillamente sobrecogedor, es una gozada "pasear" por esos niveles mientras disparas a diestro y siniestro a todo ser que se mueva... En definitiva que «UT» se merece cuanto menos un 92 y no ese ridículo 83; a lo mejor es una errata...

BlashyrK

Ahora que he jugado a los dos, ya puedo dar una opinión imparcial: la primera vez que probé «UT», estuve jugando durante tres horas y media, sin parar. Hoy he jugado al «Q3» en modo "un jugador" y al cuarto de hora lo he dejado. ¿Qué ha pasado? ¿Es más difícil que «UT»? Lo dudo. ¿Los gráficos? Son buenos, pero la diferencia gráfica entre los dos no se corresponde en la nota de tecnología. ¿Las armas? Me gustan más las de «UT». Y el sonido, me da lo mismo. ¿Qué (c...) le falta a «Q3» y tiene «UT», que no lo sé ni yo?

Frost



¿Cómo... es que no nos van a dar el título de piloto después de acumular horas y horas de vuelo en el inminente «F/A-18 E» de Jane's?

¿Qué... hace que Pikachu sea el Pokémon más carismático?

¿Por qué... la gente de Blizzard ha descartado ofrecer la esperada demo de «Diablo II»?

¿Dónde... se ha sacado la Cartilla el protagonista de «Crazy Taxi»?

LO PEOR DEL MES

Que la FIA le haya dado la licencia a un juego tan mediocre como es «Formula One 99». Parece que no tienen criterio alguno a la hora de elegir el título que llevará su sello. Y es que este título de Psygnosis ha resultado ser peor de lo que teníamos pensado, lo cual nos da una pena terrible, pues la serie tenía ya cierto renombre en el sector, el cual, por supuesto, han echado por tierra de una sola vez.

Thief II: The Metal Age

Arcade/Aventura/Looking Glass Studios

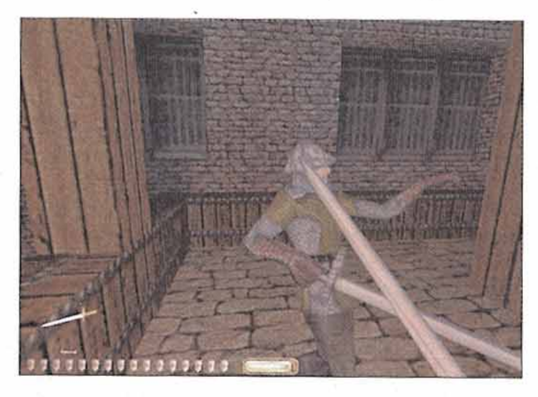
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 266 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 167 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D (soporta las principales tarjetas aceleradoras) • *Sonido:* Tarjeta de sonido compatible DirectX (Incluidos en el CD-ROM)

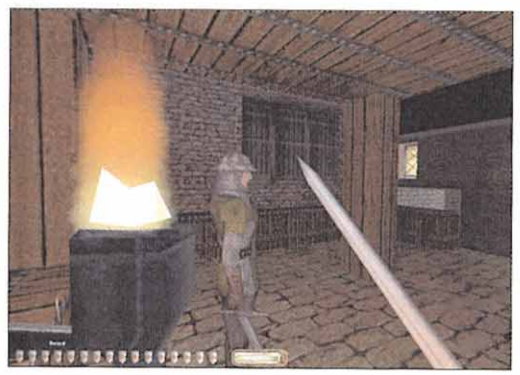


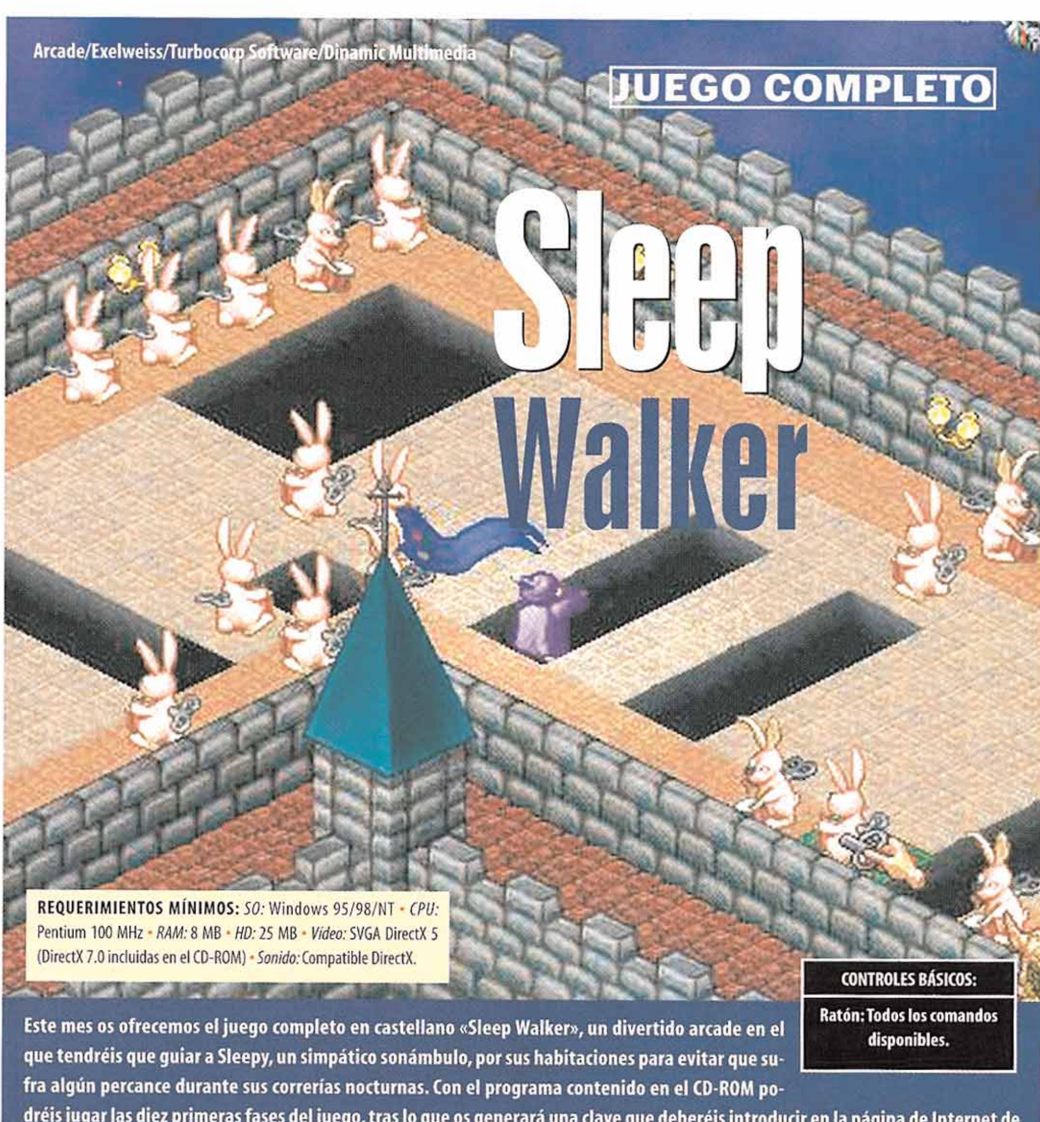
CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimientos
Ratón: Vistas
Barra espaciadora: Saltar
Tabulador: Seleccionar objeto
Botón Dcho. Ratón: Usar objeto
1 a 9: Seleccionar arma
Botón Izqdo. Ratón: Usar arma
F: Agacharse

En este juego adoptaremos el papel de Garrett, un ladrón de la Edad Media, que debe robar los planos de un ingeniero, que se hayan en su torre, situada en medio de la ciudad. Para lograr acceder a ellos Garrett debe avanzar por las azoteas, evitando a los soldados que hacen guardia para evitar los posibles hurtos, pero que, muchas veces, están más preocupados por pasar el rato que por vigilar. Otro de los objetivos de su misión es conseguir 800 monedas de oro, para lo que debe entrar en las casas y robar sus cofres y demás objetos de valor. Por último, debe recordar que es un ladrón, no un asesino, por lo que no debe matar a sirvientes o nobles, sino sólo a soldados y en defensa propia, y permanecer en la oscuridad. Esta demo contiene un fichero de texto explicativo con todos los controles disponibles e información. No tiene soporte multijugador.







REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: *SO:* Windows 95/98/NT • *CPU:* Pentium 100 MHz • *RAM:* 8 MB • *HD:* 25 MB • *Vídeo:* SVGA DirectX 5 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM) • *Sonido:* Compatible DirectX.

CONTROLES BÁSICOS:

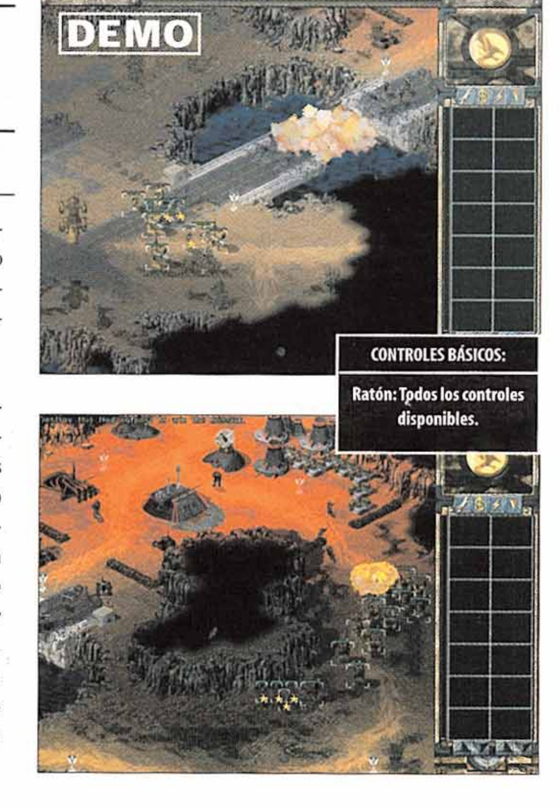
Ratón: Todos los comandos disponibles.

Este mes os ofrecemos el juego completo en castellano «Sleep Walker», un divertido arcade en el que tendréis que guiar a Sleepy, un simpático sonámbulo, por sus habitaciones para evitar que sufra algún percance durante sus correrías nocturnas. Con el programa contenido en el CD-ROM podréis jugar las diez primeras fases del juego, tras lo que os generará una clave que deberéis introducir en la página de Internet de Dinamic (www.dinamic.net) que generará el código necesario para poder jugar las diez siguientes y así sucesivamente hasta completar los cien niveles que incluye el juego, sin necesidad de descargar nada más, puesto que el juego incluido está completo y sólo requiere de esos códigos para poder continuar jugando. Gracias a este juego podrás conseguir grandes premios. Busca en las páginas 66 y 67 de esta misma revista la convocatoria del concurso. ¡Buena suerte!

Command & Conquer: Tiberian Sun

Estrategia/Westwood/Electronic Arts

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 166 MHz (Pentium II) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 72 MB • *Vídeo:* Tarjeta de vídeo con 2 MB (Tarjeta con 4 MB). No requiere aceleradora 3D • DirectX 6.0 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM) • *Sonido:* Tarjeta de sonido compatible DirectX . DirectX 7.0 (Incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:

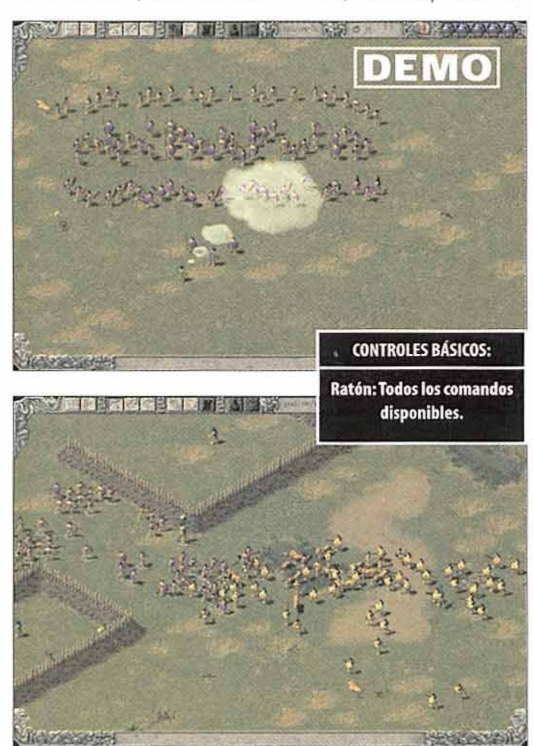
Ratón: Todos los controles disponibles.

«Tiberian Sun» es la última entrega de la saga «Command & Conquer». En esta demo podréis jugar una minicampaña de dos misiones luchando con el bando del GDI. En ambas el objetivo es destruir una base del NOD, aunque en la primera de las dos sólo contaremos con las unidades que vayan apareciendo en el escenario en forma de refuerzos. En la segunda dispondremos de una base donde podremos construir una serie de estructuras, entre las que podremos encontrar refinerías de tiberio para conseguir fondos, barracas y fábricas de armamento pesado, entre otras, gracias a las cuales podremos crear nuestro propio ejército con el que aniquilar la base enemiga. También incluye un fichero de texto con explicaciones sobre la instalación y no tiene soporte multijugador.

Theocracy

Estrategia/Philos Laboratories/Ubi Soft

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 (Pentium II 400) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 101 MB • *Vídeo:* Tarjeta de vídeo a 800x600 DirectX 6.2 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM) • *Sonido:* Compatible DirectX.



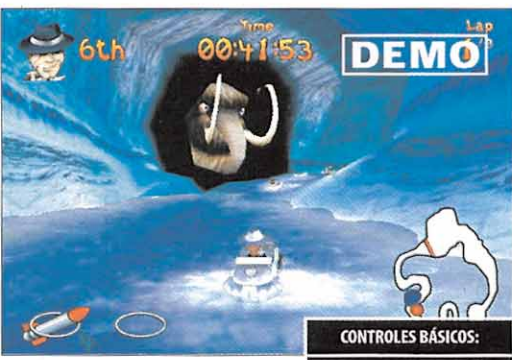
CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Todos los comandos disponibles.

«Theocracy» es un nuevo juego de estrategia en tiempo real desarrollado por Philos Labs situado en el siglo XIV en Centroamérica, tras la desaparición de los Imperios Maya y Azteca. En esta demo podréis jugar tres misiones. En una, el objetivo es acabar con otra tribu rival. En otra deberéis defender el poblado de las incursiones enemigas y en la última, derrotar a un grupo de soldados. Contiene un fichero de texto explicativo con varios atajos de teclado.

Renegade Racers

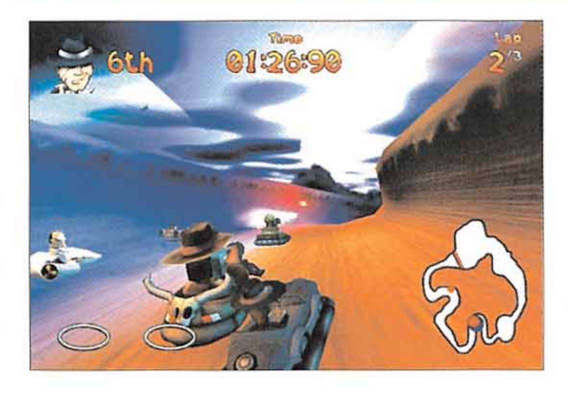
Arcade/Interplay/Virgin Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 266 MHz (Pentium II 350) • *RAM:* 64 MB (96 MB) • *HD:* 70 MB Vídeo: Aceleradora 3D (Aceleradora 3D con 8MB para texturas), DirectX 7.0 (Incluidas en el CD-ROM) • Soporta Multimonitor y Joysticks/GamePads • *Sonido:* Compatible DirectX 7.0.



CONTROLES BÁSICOS:
Cursores Arriba/Abajo: Acelerar/Frenar
Cursores Izquierda/Derecha: Giro
Control: Disparo Primario
Alt: Disparo Secundario

Interplay nos presenta un nuevo juego de carreras llamado «Renegade Racers», en el que los personajes con los que podemos competir y sus vehículos tienen una estética de dibujo animado tratados con mucho sentido del humor. En esta demo podremos correr una carrera rápida en un circuito con agua en la que podremos definir el número de vueltas a dar y elegir entre seis personajes distintos para competir, cada uno con su correspondiente vehículo con distintas características (aceleración, velocidad, giro, etc.), tiene soporte multimonitor y permite jugar hasta a cuatro jugadores a pantalla partida.





Imperium Galactica II Alliances

Estrategia/Digital Reality/GT Interactive



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 233 MHz (Pentium II 300) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 145 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible con Direct3D DirectX 7.0 (Incluidas en el CD-ROM) • *Sonido:* Compatible DirectX.

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Todos los controles disponibles

«Imperium Galactica II: Alliances» es un juego de estrategia espacial del que os ofrecemos una demo traducida y doblada al castellano. La misma permite jugar una serie de cinco tutoriales que muestran cómo realizar la mayoría de las acciones del juego, desde explorar la galaxia, a la utilización de la diplomacia y el espionaje, pasando por la investigación y las batallas espaciales y terrestres. También incluye tres misiones jugables en las que, en las dos primeras, deberemos destruir al resto de razas que pueblan la galaxia y, en la última, defender nuestro imperio de un ataque masivo por parte de nuestros enemigos. Estas misiones tienen distintos grados de dificultad, siendo recomendable realizar primero los cinco tutoriales antes de embarcarse en las batallas estelares. No tiene soporte multijugador.

PGA Golf 99

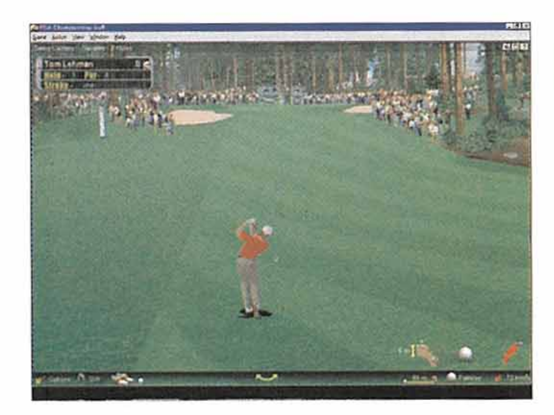
Simulador deportivo/Sierra Studios

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 133 MHz (Pentium II 266 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 53 MB • *Vídeo:* Tarjeta con soporte para 640x480 a 16 bit (1024x768 a 16 bit) • *Sonido:* Tarjeta de sonido compatible DirectX DirectX 7.0 (Incluidas en el CD-ROM)



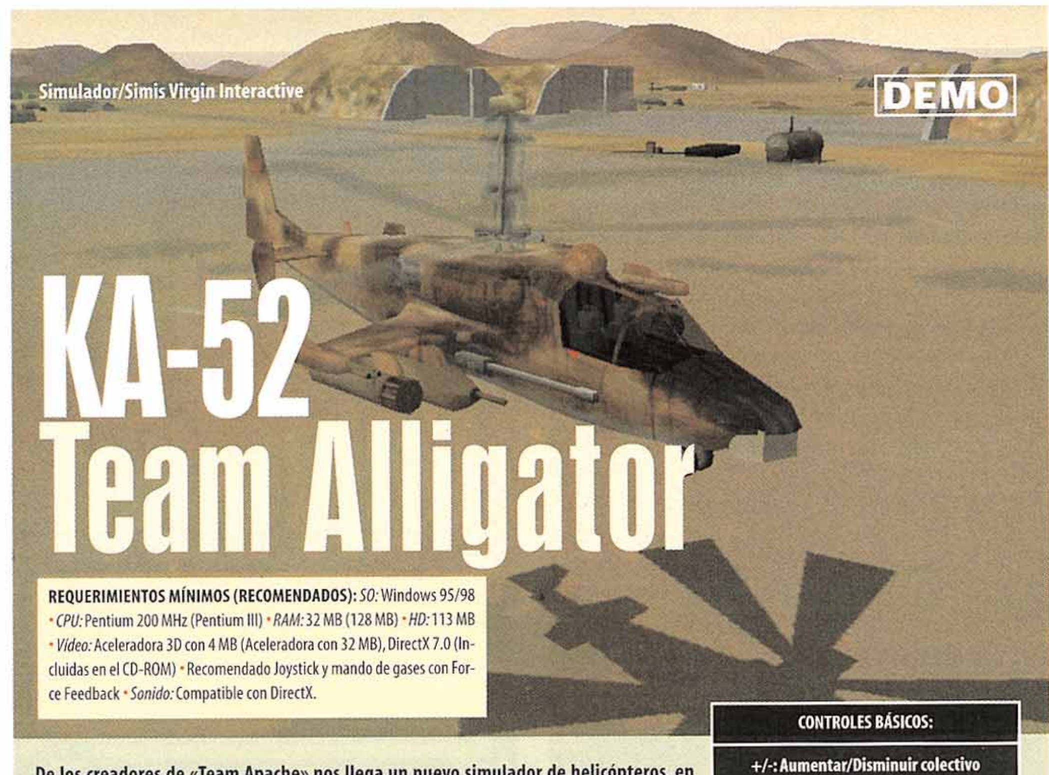
CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Todos los comandos disponibles.

«PGA Golf» es un título clásico del que os presentamos una demo jugable de su nueva versión. En ella podréis jugar los tres primeros hoyos del campo llamado Shanalee en uno de los tres modos de juego disponibles (práctica, juego libre y torneo). En el modo torneo se puede elegir entre varios tipos de juego, como apostar dinero por ganar un hoyo, jugar al ganador de más hoyos o al que consiga un menor número de golpes en todo el recorrido. Otras opciones que permite modificar son las condiciones de la hierba y del viento. Una de las nuevas mejoras realizadas es la inclusión del sistema



TrueSwing para golpear la bola, aunque siempre se puede elegir el sistema clásico. Esta demo no ofrece soporte multijugador; contiene un amplio fichero de ayuda y un editor de campos de golf, aunque no nos permitirá jugar con los campos creados si no disponemos del juego completo.





Simulador/Simis Virgin Interactive

KA-52 Team Alligator

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MHz (Pentium III) • *RAM:* 32 MB (128 MB) • *HD:* 113 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 4 MB (Aceleradora con 32 MB), DirectX 7.0 (Incluidas en el CD-ROM) • Recomendado Joystick y mando de gases con Force Feedback • *Sonido:* Compatible con DirectX.

CONTROLES BÁSICOS:

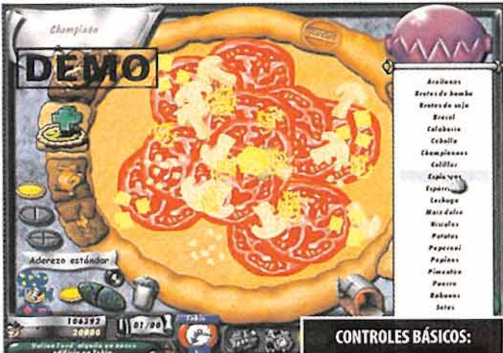
+/-: Aumentar/Disminuir colectivo
,/.: Timón izquierda/derecha
Cursores: Movimiento del cíclico
A: Piloto automático
T: Seleccionar siguiente objetivo
Retroceso: Seleccionar Arma
Espacio: Disparar arma

De los creadores de «Team Apache» nos llega un nuevo simulador de helicópteros, en este caso de aparatos del lado soviético. Esta demo permite jugar una misión, "Open the Gator", en la que debemos comandar a un grupo de seis KA-52 para localizar y destruir al comandante de un grupo terrorista Talibán que se ha infiltrado en nuestro territorio, junto con sus tropas, y que se cree se encuentra en una zona montañosa defendida por numerosos misiles antiaéreos, lo que hace imposible que el ataque se realice con aviación convencional. En la demo no sólo tendremos que preocuparnos de pilotar nuestro helicóptero, sino que también tendremos que dar órdenes a nuestros hombres ala para que puedan cumplir correctamente su tarea. También incluye un completo manual con las referencias de teclados y abundantes tácticas. Una vez descomprimida, para ejecutarla hay que lanzar el programa TeamAlligatorLauncher.EXE.

Pizza Syndicate

Estrategia/Software 2000

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 166 MHz • *RAM:* 32 MB • *HD:* 93 MB • *Vídeo:* Tarjeta de vídeo 800x600 compatible DirectX, DirectX 6.0 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM) • *Sonido:* Compatible DirectX.



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los comandos disponibles.

«Pizza Syndicate» es un nuevo juego de estrategia que, como novedad, nos pone al mando de una cadena de pizzerías. La demo que incluimos permite jugar una serie de tutoriales que muestran los pasos a seguir en la creación de nuestra primera sucursal de la cadena, como pedir un crédito en el banco y como crear nuestra primera receta de pizza. Además, podremos crear una cadena de pizzerías en Roma, aunque esta opción está limitada en algunos aspectos y en dos años de juego de duración, tras los que finalizará la demo. Está totalmente traducida al castellano e incluye un fichero de texto explicativo.

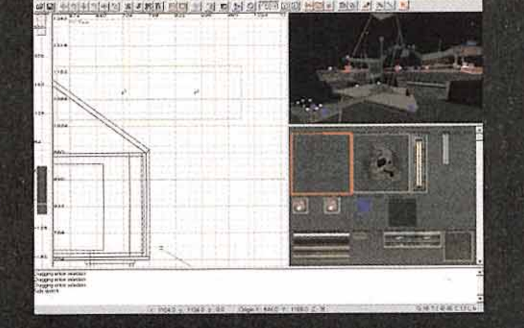




MULTIMEDIA

Quake III Arena Tools y Mapas CTF

Incluimos el editor de niveles de «Quake III Arena» y una serie de niveles oficiales del modo "Capture The Flag", que ha de ser instalado en el directorio donde se haya instalado en juego y contiene un fichero de ayuda con los comandos del editor. Los tres niveles incluidos están desarrollados por id Software y son para ser jugados por 16 jugadores uno y para 10-12 jugadores los otros dos. Hay que instalarlos en el directorio de juego y acceder a ellos a través de las opciones multijugador.



Half-Life: Chronicles

Para los que les pareció corto el juego «Half-Life», les ofrecemos la expansión no oficial «Half-Life: Chronicles», en la que volvemos a tomar el papel de Gordon Freeman en su desesperado intento por escapar de los laboratorios de Black Mesa. Esta expansión es sólo para monojugador y ofrece nuevas posibilidades y armas al juego original. Está en inglés y es totalmente compatible con la versión española de este juego, aunque debe tener instaladas las actualizaciones 1.013 del juego original.

GANADORES DEL CONCURSO SUPREME SNOWBORDING

Las siguientes personas han resultado ser las ganadoras del concurso «Supreme Snowboarding», cuyos premios se detallan a continuación:

Ganador de unos esquís:
Álvaro Guillén Bedoya. Madrid

Ganador de una tabla de Snowboard
Carlos Cobo Sánchez. Madrid

Ganadores de un teléfono Nokia 3210:
Mª Delfina Lapetra Escuriaza. Madrid
Daniel Sánchez de la Rosa. Toledo

Ganadores de unas gafas de nieve "Arnette":
Jorge Álvaro Urdangaray Suárez. Asturias
Miguel Ángel Ribes Sastre. Castellón
Mª Mar Palacios Hernández. Madrid
Hugo Estébanez López. Vizcaya

Ganadores de unas gafas de sol "Arnette":
Juan López Alonso. Cuenca
Francesca Sala Fillat. Lleida
Íñigo Aguilar Tremoya. Madrid
MªJosé Martínez Ferrero. Madrid
Luis Alberto de Loma Ontalba. Madrid
Raúl Gil García. Madrid
Alberto de Diego Martínez. Madrid
Marián Sánchez de León. Madrid
Jorge Llobat Sancho. Valencia
Manuel Alcaya Bautista. Valencia
Guillermo Mas Oliver. Valencia
Juan Herreros Rilova. Vizcaia

Ganadores de un juego para PC de «Supreme Snowboarding»:
Moisés Blasco López. La Rioja
MªJosé Taranco del Barrio. Madrid
Sergi Godall Cañellas. Tarragona

Ganadores de una mochila "Jansport":
Álvaro González Caldito. Asturias
Joan Quevedo Fle. Barcelona
Oriol Gaban Cortada. Barcelona
José Herrero Martínez. Granada
Mikel Ortega Mendibil. Guipúzcoa
Ricardo Coello Asenjo. Madrid
Pilar Olaechea Aspigarraga. Madrid
Borja Carretero Sánchez. Madrid
Alberto E. López Gómez. Málaga
Víctor Blasco Cordero. Moyet del Valles
Víctor Manuel López Delgado. Sevilla
Miguel Solanas Vazquez. Zaragoza

GANADORES DEL CONCURSO RADICAL DRIVE

Los nombres que aparecen a continuación corresponden a los ganadores de una maqueta Beetle de Burago:

Julio Miguel Castedo López. La Coruña
Fernando Martín Isasmendi. Álava
Víctor Estévez Gómez. Asturias
Alexander Rodríguez Cosi. Asturias
Jesús Bujanda García. Asturias
Ignacio García Gamero. Badajoz
Fº Javier Pozos Rejas. Barcelona
Fº José García Pedraza. Barcelona
Daniel Comas Ibáñez. Barcelona
Bernat Rodríguez Candel. Barcelona
Jordi Ródenas Picó. Barcelona
Josefa González Bonilla. Barcelona
Alex Dopico Hernández. Barcelona
Aitor Zubitur Sasturain. Cáceres
Jesús Nolasco Gutierrez. Cádiz
Álvaro Tinoco Polo. Ceuta
Israel Jiménez Naranjo. Ciudad Real
Francisco de la Peña Díaz. Ciudad Real
Paco Delgado Seseña. Córdoba
Juan López Alonso. Cuenca
David Calvo González. Huelva
Jorge Palacios Delgado. La Rioja
David Valgañón Gómez. La Rioja
Javier Suárez Mateos. León
Francisco Villanueva Rodríguez. Madrid
Jose Carlos Martín López. Madrid
Borja Carretero Sánchez. Madrid
Óscar Sánchez Pérez. Madrid
Fernando Cantillo Chacón. Madrid
Mateo Casariego Vías. Madrid
José Manuel Martínez Aguilar. Madrid
Jorge González Aparicio. Madrid
Diego Álvarez Ginantes. Madrid
Carlos Sánchez Llorente. Madrid
Juan José Gallardo Cañaveras. Madrid
Juan José Enebral Lozano. Madrid
Francisco Sánchez Trujillo. Málaga
José Manuel Saavedra martínez. Navarra
Javier Ferreiro Pillado. Pontevedra
José Antonio Martín Martín. Salamanca
Christian Marmolejo Gómez. Sevilla
Carmelo Alonso Castro. Tarragona
Alberto Rodríguez Olivela. Tenerife
Carlos García Martínez. Teruel
Manuel Alcaina Bautista. Valencia
Mario Adrover Pardo. Valencia
Juan Carlos González Mella. Vizcaya
Miguel Ángel Pinto Pérez. Vizcaya
Alejandro Garzón Pascual. Vizcaya
Carlos Giménez Germán. Zaragoza

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

25% descuento

12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además


Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.


Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.


La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO